

Los comentarios del director son un audio que está por encima del audio original donde George Lucas y otros miembros de la producción nos van contando detalles, anécdotas y cómo fue que se hicieron las tomas o los efectos de la película. Recuerdo que pensé: Que bueno, es como un documental pero más específico, más puntual. Y ahora también están los de la trilogía original.

Cuando habilité la opción de audio y subtítulo y comencé a ver la película de esta forma, la verdad, me resultó muy incómodo. Si bien se entendía perfecto lo que explicaban, era inevitable distraerse con las imágenes o secuencias de acción, había baches sin comentarios y hablaban muy despacio, sobre todo George Lucas, por lo que se hacía tedioso y ahí fue cuando se me ocurrió LA IDEA:

Qué bueno sería tenerlo en papel para poder leerlo y que me quede documentado y no tener que reproducir el DVD cada vez que quiera recordar alguna parte.

STAR WARS

Comentarios del director

Extraído y compilado por: Mariano Cerdeira



Publicado originalmente como audio y subtítulos en los DVDs

Publicación del original: 2001, 2002, 2004 y 2005



de 32 años antes a 4 años después de la batalla de Yavin

Recopilación: Mariano Cerdeira

Revisión: Bodo-Baas

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.01

10.12.16

Base LSW v2.21

Declaración

Todo el trabajo de extracción, recopilación, revisión y maquetación de este libro ha sido realizado por admiradores de Star Wars y con el único objetivo de compartirlo con otros hispanohablantes.

Star Wars y todos los personajes, nombres y situaciones son marcas registradas y/o propiedad intelectual de Lucasfilm Limited.

Este trabajo se proporciona de forma gratuita para uso particular. Puedes compartirlo bajo tu responsabilidad, siempre y cuando también sea en forma gratuita, y mantengas intacta tanto la información en la página anterior, como reconocimiento a la gente que ha trabajado por este libro, como esta nota para que más gente pueda encontrar el grupo de donde viene. Se prohíbe la venta parcial o total de este material.

Este es un trabajo amateur, no nos dedicamos a esto de manera profesional, o no lo hacemos como parte de nuestro trabajo, ni tampoco esperamos recibir compensación alguna excepto, tal vez, algún agradecimiento si piensas que lo merecemos. Esperamos ofrecer libros y relatos con la mejor calidad posible, si encuentras cualquier error, agradeceremos que nos lo informes para así poder corregirlo.

Este libro digital se encuentra disponible de forma gratuita en Libros Star Wars.

Visítanos en nuestro foro para encontrar la última versión, otros libros y relatos, o para enviar comentarios, críticas o agradecimientos: librosstarwars.com.ar.

¡Que la Fuerza te acompañe!

El grupo de libros Star Wars

Prólogo

A finales de los noventa, como todos ya sabemos, se estrenaron las versiones Special Edition de la Trilogía de Star Wars. Recuerdo como si fuera hoy todo ese momento, poder ver nuevamente las películas en cine y con más escenas y efectos mejorados, era todo un acontecimiento.

En esa época comenzó el boom digital, no solo en efectos de computadoras en el cine sino también en nuestra vida cotidiana. Ya era muy común tener un cd de música, tener música en mp3, tener una grabadora de CD en la computadora era un poco más complicado, recuerdo que nos juntamos 3 amigos para comprar una para compartirla.

Pero con todo este boom digital llego el DVD. La llegada de este formato cambió por completo la forma en que hoy vemos una película. No solo por la calidad en la imagen, muy superior a la cinta en VHS con sus queridos ruidos, sino también por el contenido. Ya no solo teníamos la película, sino que podíamos elegir el idioma, los subtítulos, ver alguna escena eliminada, final alternativo y hasta algún documental sobre como se hizo la película.

Era muy divertido ir al video Club (ya había un Blockbuster en cada barrio) y ver como cada semana aparecían más y más títulos editados en DVD. Lo que me llevaba a hacerme siempre la misma pregunta: ¿Y Star Wars para cuándo?

Con el estreno de la nueva trilogía de precuelas en 1999 era obvio que se iban a lanzar en DVD y así fueron apareciendo las ediciones de episodio 1 y episodio 2 pero la trilogía original seguía haciéndose esperar. Tuvimos que esperar hasta septiembre de 2004 cuando por fin se editó y ahí fue cuando surgió la idea de este libro/ recopilación.

Noté que todos los DVD, al igual que los de las precuelas, tenían algo que no había visto en ningún otro o no le había prestado atención: **Los comentarios del director.**

Los comentarios del director son un audio que está por encima del audio original donde George Lucas y otros miembros de la producción nos van contando detalles, anécdotas y cómo fue que se hicieron las tomas o los efectos de la película. Recuerdo que pensé: Que bueno, es como un documental pero más específico, más puntual. Y ahora también están los de la trilogía original, solo faltaba el de episodio 3 que seguramente lo iba a tener también.

Cuando habilité la opción de audio y subtítulo y comencé a ver la película de esta forma, la verdad, me resultó muy incómodo. Si bien se entendía perfecto lo que explicaban, era inevitable distraerse con las imágenes o secuencias de acción, había baches sin comentarios y hablaban muy despacio, sobre todo George Lucas, por lo que se hacía tedioso y ahí fue cuando se me ocurrió LA IDEA:

Qué bueno sería tenerlo en papel para poder leerlo y que me quede documentado y no tener que reproducir el DVD cada vez que quiera recordar alguna parte. Además si ya conseguíamos películas en DIVx con subtítulos de algún lado los tienen que sacar. Por lo que comencé a investigar cómo se hacía y así arrancó esto.

No voy a contar todo el proceso, porque sería aburrido. Pero sí les voy a contar que me llevó mucho tiempo. Si bien la mayor parte la hice en 2004/2005 por distintos motivos (incluido que perdí los archivos y los encontré de casualidad hace poco) recién lo pude terminar ahora en 2016.

En este último tiempo mientras lo terminaba pensé: bueno si lo termino, ya que me demoré tanto, lo tengo que compartir, hacer mi pequeño aporte a la comunidad de Star Wars.

Espero que lo disfruten. **Que la Fuerza los acompañe.**

Mariano Cerdeira

A new Hope



Les habla **George Lucas**, director y guionista de La guerra de las galaxias.

Hice este filme hace mucho, mucho tiempo... en una galaxia muy, muy lejana.

Y yo soy **Ben Burtt**, creador de voces de criaturas y robots.

Yo soy **Carrie Fisher**.

Y yo soy **Dennis Muren**, supervisor de efectos visuales de Star Wars. En La guerra de las galaxias aparecí en los créditos como segundo camarógrafo.

George Lucas

Cuando hice el filme, el estudio se opuso a que lo llamara «Episodio IV: Una nueva esperanza». Decían que confundiría a la gente porque era el único filme de Star Wars. Cuando se estrenó en los cines esa parte no estaba. Sólo pude incluirla cuando el filme se volvió un éxito. Cuando se estrenaron en VHS, todos los episodios siguientes incluían el encabezado del capítulo.

Dennis Muren

La apertura original eran letras cortadas en papel negro y la cámara se movía sobre ellas muy lentamente. Medía unos 60 cm de ancho y 1,80 m de largo. Antes de 1990 casi todo se hacía con maquetas. Construíamos maquetas, las poníamos frente a la cámara, las iluminábamos. Teníamos una cámara controlada por computadora que se movía con motores programados que iban a muy baja velocidad.

Así se lograban movimientos rápidos al proyectar el filme a velocidad normal. Tardamos mucho en filmar la versión original de esta apertura. Nos habrá llevado tres horas. Filmamos dos o tres versiones. Incluso había muchas versiones con variantes de lenguaje.

George Lucas

Cuando comencé a escribir el filme al principio quería que fuera un episodio de una serie de matinée como las que solían proyectarse en los cines. Íbamos al cine y cada sábado se estrenaba un episodio de una determinada historia que siempre terminaba en suspenso. A la semana, uno veía el episodio siguiente. Como con la televisión de hoy en día. Cuando comencé a escribir el guion crecía y crecía y era cada vez más largo. Trabajé en el guion casi dos años investigando temas mitológicos, mitología, esa clase de cosas. Cuando lo terminé, el guion tenía casi 200 páginas. Sabía que no podía hacer de eso una película. Era demasiado amplio y complicado, y demasiado largo. En lugar de acortarlo, lo que decidí. Fue tomar el primer acto del filme y convertirlo en una película. Y al guardar el resto del filme en un cajón para trabajar en este episodio me juré a mí mismo que ese trabajo que me llevó un año no se perdería y que, con el tiempo, terminaría toda la historia. La primera parte no es muy complicada. Se presentan los personajes. Al principio, no estaba ni la Estrella de la Muerte. La Estrella de la Muerte estaba al final del guion completo. Pero sentía que necesitaba un clímax y la incluí en este filme. La historia de la transición de Darth Vader y la relación entre Darth Vader y Luke y todo eso era demasiado para una sola película.

Ben Burt

George Lucas quería una «banda sonora orgánica». Es decir, quería que el sonido del filme pareciera natural. No le interesaba lo que quizás era la tradición de los filmes de ciencia ficción que era generar sonidos electrónicos y sintetizados que parecieran de otro mundo. Él quería que los sonidos fueran mundanos que sonaran como objetos de verdad, motores de verdad, lugares de verdad. Quería puertas oxidadas en las naves o en las casas. Los motores debían sonar como si les faltara afinación y en ocasiones harían ruido. En algún sentido, él quería un universo usado. Al enviarme a grabar sonidos reales del mundo cotidiano lo que me pedía, era que reuniera sonidos naturales que hicieran que este mundo fantástico pareciera creíble y natural.

Carrie Fisher

Creí que haría un filme pequeño e interesante. En realidad, yo no quería ser actriz. Pero leí el guion con un amigo actor, Miguel Ferrer.

Lo leímos en voz alta, y los dos queríamos ser Han Solo. Lo leímos y pensamos: «¿Cómo lo hará? ¿Cómo logrará que se parezca a lo que dice aquí?». Porque estaba todo en el guion. Lo leímos en voz alta y pensamos: «Nadie ha hecho jamás algo así».

Yo no solía leer guiones en voz alta pero éste había que leerlo así. Y yo no podía ser Han Solo de modo que el único papel que podía hacer era el de la princesa Leia.

George Lucas

Al seleccionar el elenco, para la princesa Leia buscaba a alguien joven, de unos 19 años, la misma edad que supuestamente tenía Luke. Pero en lugar de ser un idealista e ingenuo granjero de tierras lejanas ella es una gobernante muy sofisticada, urbanizada. Una senadora. Ella es una política. Tiene buena formación. Se graduó, obtuvo su doctorado a los 19 años. Gobierna y está a cargo.

Encontrar una actriz joven que pudiera demostrar mucha autoridad especialmente, frente al cínico Han Solo y que fuera creíble que ella daba órdenes a estos hombres, era un desafío. Tuve mucha suerte de encontrar a Carrie que era muy talentosa y segura de sí misma con una presencia muy fuerte y muy sofisticada, de mucho mundo. Hizo que el personaje funcionara.

Mi inspiración original para el filme era utilizar temas mitológicos para crear una nueva especie de mito actualizado y contemporáneo. Por eso utilicé las series de matinée como vehículo para poder combinar todos estos temas mitológicos.

Cuando escribí el guion cinematográfico de este episodio era muy parecido a lo que es hoy.

La historia comienza con la princesa Leia y Darth Vader y se plantea la premisa de la película se robaron planos de la Estrella de la Muerte.

Pero tras exponer eso seguimos a los dos personajes más insignificantes que son los droides. Yo estaba embelesado con esta idea que Akira Kurosawa utilizó en el filme La fortaleza oculta. Se sigue la historia de los personajes menos importantes en medio de este drama intergaláctico gigante que los rodea y que ellos no comprenden.

Realmente quería que los droides marcaran el rumbo del filme. Unos amigos leyeron el guion e insistieron en que no lo hiciera así. Creían que mi primer filme, ThX, era demasiado esotérico. Creían que, si en los primeros 20 minutos me concentraba principalmente en los droides, no funcionaría.

Pero a mí me encantaba la idea, y aunque filmé esas escenas en las que aparecía Luke al comienzo de la película nunca me gustaron, y no quise incluirlas. Por eso me atuve al guion original. El primer corte del filme intercalaba tomas de Luke en el planeta con lo que sucedía en el espacio. Pero no era la película que quería hacer. Quería que se tratara de esta extraña pareja quería narrar desde su perspectiva.

El filme toma su punto de vista. Eso me divertía. En ese momento, era muy atrevido que la primera media hora se tratara mayormente de robots. El único humano en los primeros 20 minutos, es la princesa Leia.

Mi descubrimiento del cine de Kurosawa fue muy poderoso porque sucedió cuando estudiaba cine. En esa época, sabía muy poco de historia japonesa. Cuando veía cosas como Los siete samuráis o Yojimbo o Ikiru o cualquiera de esas películas no tenía idea de lo que sucedía.

Podía seguir la historia humana pero la cultura era muy compleja y soslayada. Me gustaba eso. Me gustaba ser arrojado a un entorno tratar de orientarme e igualmente poder contar una historia que tuviera sentido. Que no fuera tan confusa que uno no la pudiera seguir. En los filmes fantásticos no soporto cuando uno se sienta a explicar cómo funciona un teletransportador. La película no puede tratarse de eso.

Comenzamos a filmar la película en Túnez. Hacía mucho frío, llovía, había tormentas de arena. Era realmente un desastre. El tiempo asolaba nuestros platós. R2 no funcionaba. 3PO no funcionaba. El rodaje fue muy difícil. Filmamos durante 10 días. Cuando regresé tenía la mitad de lo que habría querido filmaren el desierto. Creí que el filme estaba en apuros. No lograría reunir todo porque En lugar de quedarme y filmar una semana más, como necesitaba era importante no retrasarnos en las primeras dos semanas de filmación.

El estudio ya tenía suficiente pánico por el presupuesto y el cronograma. Filmé lo mejor que pude y pensé: «Regresaré y obtendré lo que me falte».

Toda esta secuencia de R2 en el cañón se hizo después en el Valle de la Muerte porque no la pude hacer antes. En Túnez, no lograba recorrer más de 1,20 m a 1,50 m. Y además, casi nunca iba en línea recta. Así que era muy difícil filmarlo. Mayormente me rendía y pensaba: «Lo resolveré luego». Tras terminar el filme Alan Ladd, Jr. me dio el dinero extra que necesitaba para filmar dos semanas más.

Entonces hice lo de R2 los Jawas, los Speeders de arena y algunos de los bandidos Tusken Mucho de lo del desierto lo hice en esas tomas extras.

Ben Burtt

La voz de R2-D2 resultó ser el sonido más prolongado y el más difícil de desarrollar porque incluía actuación, y además no tenía precedentes. No había filmes con un personaje principal que no hablara inglés y cuya boca no se moviera.

El guion describía que R2 emitía pitidos, zumbidos y silbidos. El guion no indicaba específicamente las líneas de diálogo que tenía. Simplemente decía que R2 respondía, o que emitía un pitido o algo así. Y yo debía presentarle a George Lucas distintas posibilidades para elegir.

En un momento, George pensó en grabar a bebés antes de que empezaran a hablar. Los sonidos de los bebés, arrullos y suspiros y las vocalizaciones que hacen podrían ser la voz de R2. Era el rumbo a seguir, porque R2 es como un niño con mal genio. Es inteligente, pero tiene un dejo de inocencia. Puede ser insubordinado, pero en general es adorable.

Mientras se desarrollaba y se editaba el filme yo probaba distintas voces para R2 y luego George me daba su opinión. Y una y otra vez, no le convencía lo que yo hacía y decía que la voz debía tener más carácter. Un día, mientras George y yo discutíamos sobre esta voz los dos comenzamos a imitarlo, haciendo ruiditos extraños para describir cómo debía sonar R2. Y nos percatamos de que justamente esos sonidos esas vocalizaciones que utilizábamos para fabricar simbólicamente la voz de R2 podrían definir el rumbo a seguir.

Al final, resultó ser la solución más eficaz que yo mismo hiciera los sonidos. Como R2 era una máquina, utilicé un sintetizador para lograr la parte electrónica de su voz. Luego utilicé mi propia voz, haciendo sonidos de bebé para producir el aspecto más humano de su voz.

Tras mezclar mi voz con el sintetizador reproducía los sonidos de R2 en el mundo real a través de un parlante en una sala, en un pasillo, en un baño y volvía a grabar las líneas para que no estuvieran grabadas en un estudio y realmente parecieran emitidas en un lugar real.

Eso fue esencial para que los sonidos se fundieran y parecieran naturales, como hechos en el plató. La clave era procesar, lo que llamamos «mundanizar» las voces tomar los sonidos y reproducirlos y volver a grabarlos en ambientes reales para lograr la repercusión del sonido en el medio ambiente.

George Lucas

R2-D2 es la fuerza principal de la película. En cine diríamos que es «el MacGuffin» el objeto de la búsqueda de todos. Es lo que todos buscan en una película lo que impulsa la trama y la hace funcionar. El comienzo de la filmación fue un verdadero desastre. Las tormentas eran tan fuertes que destruyeron el caminante de arena. Destruyeron el plató completamente. Al regresar al plató al día siguiente, no quedaba nada. Con un gran esfuerzo del equipo de construcción lograron reconstruirlo en 48 horas trabajando 24 horas por día. Recuerdo que esta escena es la primera aparición de 3PO. Nos llevó casi todo el día poder meterlo en ese traje. R2 prácticamente no podía moverse. Teníamos el robot a control remoto y el robot «Kenny». El robot Kenny tenía dentro un enano que se llamaba Kenny. Utilicé esa combinación porque quería que R2 tuviera personalidad y que tuviera reacciones humanas y movimientos humanos. Se nota la diferencia. Aquí está el

robot a control remoto en posición de tres patas, y aparece con 3PO. En casi todas las demás escenas, usamos el de dos patas o sea que se para erguido y Kenny está en el droide. En las escenas de la granja la lluvia y la tormenta tornaron húmedo y lodoso el lago seco en el que estábamos. Los camiones se atascaban en el lodo. El ejército de Túnez nos envió unas grúas gigantes a intentar desatascar las camionetas y también se atascaron. Trajeron vehículos con mayor tracción, y también se atascaron. Todo quedó allí por dos semanas hasta que se secó el lago. Esta parte del filme rodada en Túnez se filmó en condiciones difíciles. Cuando llegué a Londres, la situación era desalentadora ya que sólo tenía la mitad de lo que habría debido filmar. No estaba atrasado, pero no tenía la película.

Ben Burtt

Al principio no se pensó en Anthony Daniels como la voz definitiva de C-3PO. El hacía la voz en el plató, lo que llamamos una «pista guía» que se usa para la sincronización. Cuando se comenzó a compaginar el filme en la sala de edición se usaron las pistas de Tony Daniels como referencia.

Al final, todos quedaron encantados con él. Aunque la intención original no era que 3PO tuviera acento británico. Tony era tan bueno en su papel, y sus movimientos corporales estaban tan bien coordinados con su voz que no tenía sentido desarrollar otra voz e imponérsela al personaje de 3PO.

Fue algo que salió muy bien gracias al talento de Tony Daniels. Finalmente, Tony fue al estudio y grabó todas sus líneas adecuadamente. Las grabaciones del plató se oían muy mal. Los sonidos no se grababan claramente debido a la máscara que usaba. Y el traje mismo hacía mucho ruido, el plástico chirriaba y crujía mientras hablaba. El audio de 3PO grabado en el plató no se podía utilizar.

De hecho, el traje de 3PO era tan ruidoso que tuvimos que reemplazar el diálogo de los otros actores en sus escenas porque su traje hacía un ruido terrible. Entre R2 y 3PO R2 hacía mucho ruido al moverse y el traje de 3PO prácticamente nos exigía repetir el audio de los otros actores.

George Lucas

Lo interesante de este filme fue que cuando se estrenó la gente sentía que era muy rápido. Que el ritmo era muy rápido. En parte eso fue porque uno ingresa a un mundo que jamás ha visto. Todos estaban como fascinados con el entorno. Una de mis premisas al realizar el filme era que no mostraría el entorno. Daría por sentado que este mundo era natural para todos y les era familiar a todos. No me iba a detener a explicar qué es un droide o a explicar que este es el garaje donde guardan su Skyhopper o los baños de aceite y otras cosas que uno normalmente intentarían explicar. Di por sentado que todos conocían todo esto e hice que el filme avanzara rápido. Como resultado, cuando se estrenó la gente no podía asimilar todo a tiempo. Si uno mira la película ahora no parece rápida. Todos conocen bien el entorno. Nadie se detiene a ver qué está sucediendo en el fondo. Sólo miran la historia. Según el estándar actual, la película avanza sin prisa.

Dennis Muren

Mucha gente pensó que esto era un verdadero holograma pero no lo es. Fue un diseño ingenioso de George. Él sabía que desde cada ángulo de la cámara debía filmar a Carrie Fisher desde un ángulo distinto para alinearlos con eso, y así lo hizo. Luego armamos la composición de Carrie y agregamos el rayo y la pasamos por una pantalla de TV para darle una apariencia electrónica. Al verlo armado, uno cree que ve un verdadero holograma.

Carrie Fisher

El original se hizo sin la capucha puesta. Cuando lo vieron, yo parecía un pequeño humano calvo. Entonces, el último día de filmación de la primera película me pasé el día entero, de la mañana a la noche haciéndolo todo de nuevo. Lo tengo grabado en la mente: «General Kenobi, usted trabajó para mi padre en las Guerras Clónicas. El necesita su ayuda en la lucha contra el Imperio. Lamento que no pueda presentarle el pedido de mi padre...». Me pasé días y días haciendo lo mismo. Lo volvieron a filmar, me rociaron el cabello con oro. Esto me llevó muchos días... De acuerdo, dos días. Quizá fueron tres días de filmar el discurso del holograma.

George Lucas

El filme se trata de un joven granjero y una princesa. Para interpretarlos quería seleccionar jóvenes que se desarrollaran de cierto modo.

Primero, que Luke fuera un joven inocente que vivía en una granja, aislado de todo lo que sucedía en la galaxia. Y la princesa Leia debía ser muy, muy fuerte a pesar de ser muy joven, muy segura y de mucha autoridad.

Además, estaba envuelta en un complicado drama intergaláctico. En parte, eso era lo que buscaba al seleccionar a los actores.

En primer lugar, quería a los mejores actores posibles. Además, quería encontrar gente que se ajustara a los personajes, que luciera y sintiera como ellos. En este caso, Luke era entusiasta e inocente. Creo que Mark tenía esa cualidad y se transmitió a la película.

Hice esta película después de American Graffiti. Y se trata sobre la juventud. El tema es el mismo que el de American Graffiti. Se trata de un joven que abandona su mundo y se lanza hacia lo desconocido a una gran aventura.

American Graffiti se concentra en la noche en que se toma esa decisión. La guerra de las galaxias muestra lo que sucede luego de que uno se va. En este caso, hay un toque más clásico porque las Parcas están allí para demostrarle a Luke que algunas veces no tienes opción.

Si eliges no combatir el mal éste te presionará y no tendrás elección. Es algo inevitable y no puedes escapar. Él está indeciso entre lo que realmente quiere hacer que es ingresar a la academia y lucharen la rebelión y vivir emociones. Pero también está comprometido a ayudar a su tío a ayudarlo a construir su granja. Su tío lo crio. Es como su padre. Se siente obligado a construir la granja.

Está claro desde el comienzo que el destino de Luke incluso cuando hablan su tío y su tía, no es quedarse en la granja.

No es su naturaleza. Su destino es más grande. Hasta ellos lo saben. Lo saben por otros motivos que nosotros aún no conocemos. Pero a él lo carcome este dilema de hacer su trabajo allí o asumir el desafío para el cual ha sido elegido en el orden universal.

Su instinto es ser fiel y leal a sus tíos. Pero, al final, eso no funciona porque el enemigo ya ha tomado esa decisión por él. No tiene más opción que remediar los males del universo. Podría haber huido pero es claro que ésa no es su intención. Su intención es comprometerse. Su instinto es comprometerse. Pero se ve inhibido por sus deberes más mortales.

El diseñador de producción John Barry, fue clave para el diseño de esta granja. Había viajado a Túnez por otras películas y había visto una ciudad subterránea. Hacían agujeros en el suelo y vivían allí. Me mostró unas fotos. Y dije: «Maravilloso. Es justo lo necesario para la granja». Algo realmente singular.

Yo había dicho que quería que fuera en un desierto llano pero ni había concebido la idea de los pozos. Salió perfectamente bien.

Este bantha se filmó en el Valle de la Muerte. Tomamos una elefanta y le pusimos un traje de bantha. No fue nada fácil. En esa época, era el único modo. O se hacía animación cuadro por cuadro o se hacía algo así. Si quería que los bandidos Tusken se subieran al animal y se alejaran era casi imposible animarlo cuadro por cuadro y que quedara realista. En esos días, disfrazábamos elefantes en lugar de crearlos digitalmente. Era una experiencia muy frustrante porque limitaba mucho el entorno donde se podían ubicar los personajes y la cantidad de animales.

Tenía un par de dewbacks de goma gigantes, que son esos lagartos y un par de elefantes disfrazados de banthas. Era todo lo que podía hacer en cuanto a las criaturas y organismos autóctonos del planeta.

Ben Burtt

Uno de los pocos efectos de sonido grabados en el lugar de la filmación fueron las mulas que utilizamos para llevar los equipos de las cámaras al lugar de filmación en Túnez para llevar los equipos de las cámaras al lugar de filmación en Túnez.

Creo que fue Gary Kurtz, o quizá George Lucas que oyó el rebuzno de las mulas y le pidió al técnico de sonido que lo grabara en las rocas. Luego me lo enviaron. No sabían para qué se usaría.

Pero a mí me pareció que eran bandidos Tusken. La base para los bandidos Tusken fueron las mulas. Las editamos un poco y cambiamos la velocidad y después yo grabé otros animales aquí en EE.UU.

También grabé a una persona que sabía imitar a una mula. Con esas grabaciones pudimos crear varias voces distintas para los bandidos Tusken.

George Lucas

La mayoría de los personajes sigue un arquetipo mitológico clásico el joven héroe y, en este caso, representado por Obi-Wan Kenobi el viejo mago, o el anciano. El compañero sabio. El pequeño compañero mágico que también está asociado con esa idea, es R2-D2 que es mayormente este personaje insignificante que recogen al costado del camino.

En este caso, lo recogen y él básicamente impulsa la historia. Siempre hay un maestro, un mentor del joven héroe que le muestra su destino. En este caso, es un viejo Jedi que ha vivido en el desierto esperando que llegara este momento.

Cuando escribí el guion original había escrito una historia previa para cada personaje, describiendo su origen. Al comenzar esto en el Episodio IV tenía que saber de dónde venían y cómo encajaban y cuál era la historia. Escribí eso en forma de esquema con breves descripciones de cada uno y de su origen. No pensaba convertirlo en una película pero ahora es la base de los Episodios I, II y III que explican cómo Obi-Wan llegó aquí.

Tenía el esquema, sabía cómo se conectaba todo pero hay toda una historia circundante que hay que convertir en otras seis horas de película cuando sólo es una historia previa sobre los Jedi y la República y la relación entre Obi-Wan y Darth Vader y obviamente, la relación de Luke y Leia con Darth Vader. El emperador. ¿Qué es el Imperio?

Para hacer una película así, hay que crear un mundo. En este caso, supongo que es un universo. Pero todas las costumbres, la política, la historia, las motivaciones. Había que crear todo. Y como está basado en una historia antigua y no de alta tecnología el filme es más fantástico que de ciencia ficción.

Pude usar arquetipos que ayudaron a desarrollar los personajes y ponerlos en un contexto donde fueran comprensibles. Porque son personajes tradicionales, fáciles de comprender. Me pareció importante en una película así porque si uno está en un entorno muy extraño pero las emociones y las motivaciones de los protagonistas les son muy familiares a uno es fácil captar lo que sucede y darle sentido. Y pasa a ser la misma historia que se ha contado mil veces en todo el mundo, durante miles de años.

Dennis Muren

La idea de George de la espada láser fue genial. A todos les encanta. Lo que siempre me preguntan sobre los efectos especiales de Star Wars es: «¿Cómo hicieron la espada láser?». Y es un efecto animado. Es bastante sencillo.

George tenía en el plató casi todo el tiempo una especie de objeto rotativo de proyección frontal que indicaba dónde estaría la espada. La idea era que brillara con la proyección frontal para que realmente pareciera que resplandecía. Pero no funcionó y al final lo cubrimos con un efecto de animación.

Pero los actores lo podían usar como guía. Tenían algo en la mano que parecía una espada. Igual lo cubrimos con un efecto animado dibujado a mano cuadro por cuadro y muy brillante y lo agregamos difuso, esfumado, para que pareciera que brillaba. Y el sonido contribuye mucho. Si uno lo mira sin sonido, es totalmente distinto.

Ben Burtt

La espada láser fue el primer sonido que fabriqué para La guerra de las galaxias. Recién terminaba la carrera de cine en USC. En la universidad era proyccionista. Tenía un trabajo de tiempo parcial. En la cabina de proyección había unos viejos proyectores de 35 mm que si estaban encendidos sin proyectar hacían un zumbido interesante. Eran los engranajes de los motores de los proyectores. Cuando trabajaba en la cabina, disfrutaba ese sonido. Era un zumbido agradable, musical. Al ver las imágenes de las espadas láser en las ilustraciones del filme se me ocurrió que el zumbido del motor de ese proyector era ideal para esto. Entonces grabé ese zumbido y lo guardé como base para las espadas láser. Luego lo pensé mejor y me pareció que no era suficientemente peligroso. Necesitaba otro elemento. Y el otro elemento surgió por casualidad.

Tenía un cable de micrófono que tenía una parte rota. Y un día, al mover mi grabadora en mi apartamento pasé cerca del televisor y el micrófono captó el zumbido del tubo del televisor. Una interferencia electrónica directa. Tomé ese zumbido y lo combiné con el sonido del proyector y esos dos sonidos juntos fueron la base para la espada láser.

George Lucas

Aquí Luke lucha entre su compromiso con su tío y su compromiso con un destino superior. Aquí, aunque se sabe desde el principio que su deseo es partir en esta aventura se halla atrapado por sus obligaciones mundanas, por así decirlo.

Para personificar al Imperio sin mostrar al emperador recurrí al gobernador Tarkin, Encargado de la Estrella de la Muerte como villano principal. Fue una suerte conseguir a Peter Cushing que personifica el tipo de personaje que había escrito para el gobernador Tarkin.

Existe una relación compleja entre los militares del Imperio y el poder más místico que existe en el Imperio básicamente el emperador y Vader.

Hice lo posible por no establecer jerarquías. La única jerarquía verdadera es el emperador. Todos temen enfrentarse al emperador. El emperador es la mayor autoridad en todo.

Pero Vader, su asistente, a pesar de ser muy poderoso, fuerte e intimidante es uno de los subalternos del emperador y está en el mismo nivel que los subalternos de mayor jerarquía.

Esa era la historia previa. No era muy importante para esta película salvo porque la relación tiene algo un poco extraño. Y sólo cuando uno ve todos los filmes juntos, se da cuenta de que en verdad la historia es sobre Darth Vader.

En esta película, es un personaje un tanto patético. Es sólo una sombra de su antiguo ser. Los burócratas le dan órdenes. No es exactamente quien la gente creía que Darth Vader era es decir, un rey todopoderoso del universo.

Ben Burtt

Cuando Darth Vader le estruja el cuello al oficial rebelde ese estrujamiento del cuello del oficial se hizo colocando cáscaras de nuez dentro de la cáscara de un pomelo y luego

aplastando todo. Así se logró el aplastamiento y el crujido al mismo tiempo. Y parecía que le estaban rompiendo el cuello.

George Lucas

En esa época la ciencia ficción era un género de cine clase B. Los filmes más exitosos eran como El planeta de los simios. Recaudaban una suma de dinero moderada y si tenían bajo costo, recuperaban la inversión. El único que había recaudado mucho dinero en esa época era 2001.

El estudio quería gastar menos de \$ 10 millones. Dijimos que costaría \$ 13 millones. Dijeron: «Sólo podemos hacerla por menos de 10». Entonces les dimos un presupuesto que decía \$9.999.999,99. Y al final el presupuesto llegó a casi \$ 13 millones.

No entendían mucho la película. Era rara. El presupuesto no era exorbitante, pero era considerable así que se presionaba a los ejecutivos para explicar la película, cosa que no podían hacer. Una de las cosas complicadas de contar una historia así es que voy intercalando la historia de la princesa Leia y la de Luke. Y, obviamente, suceden más cosas en la historia de Luke y se hace hincapié en su historia aunque ella sea la pieza clave de la película.

Su batalla contra Darth Vader y el Imperio es el tema central de la historia. Si Luke se hubiera quedado en Tatooine ni habría sabido de la Estrella de la Muerte. Pero debo mantener viva la historia de Leia y su drama aunque ella esté en medio de algo y Luke inicie su camino de descubrimiento.

Ella tiene todo bajo control. Ya es una líder política y una senadora y una rebelde. Está en medio de su batalla y su historia. Su historia es simple tomar los planos y destruir la Estrella de la Muerte pero para Luke, es todo un rito de iniciación entrar a este gran mundo del cual ella ya es parte.

Carrie Fisher

Este era Dave Prowse, un culturista británico oriundo de Dorset. Solíamos llamarlo «Darth el Granjero». «Y ahora princesa...». Tenía un acento de Dorset que no era para nada ominoso. Si se golpeaba la cabeza decía: «Ay, lo siento, George».

No se veían sus labios. Si cometía un error con el diálogo quería volver a hacerlo.

Ben Burtt

Grabé cosas en muchos lugares.

Por ejemplo, fui a una empresa que prueba el interior de motores a reacción antes de que los coloquen en aeronaves. Entré a las salas de prueba y conecté algunos micrófonos. No puedes quedarte en la sala porque encienden los motores a máxima velocidad y el sonido te mataría si te quedaras allí dentro. Puse un micrófono envuelto en toallas para atenuar un poco el sonido.

Pero en esa grabación se obtuvo el sonido de propulsores inversos que es el sonido de un motor a reacción cuando un avión comercial aterriza y toca la pista. Se invierte el flujo

de aire que entra al motor para frenar el avión. El chillido de la propulsión inversa fue lo que se usó cuando pasaba el Speeder de Luke.

Dennis Muren

Rehicimos algunas secuencias cuando se convirtió en Una nueva esperanza. Esta es una de ellas, con todas estas pequeñas criaturas y demás. Fue un modo de expandir la visión de George más allá de lo permitido por el presupuesto original. Este era el rumbo al que apuntaba su imaginación. Esta fue como una prueba para los tres filmes de Star Wars y el I, el II y el III para ver si teníamos la tecnología y los medios para hacer tomas más grandes, más criaturas y eso.

Sin duda funcionó muy bien en el filme. Pero es distinta a La guerra de las galaxias original que no tenía para nada esa escala.

George Lucas

Cuando se realizó este filme había filmes sobre extraterrestres que venían y atacaban la Tierra. Pero la idea de estar en otro planeta que inicialmente parecía otra versión de la tierra con humanos y que el filme girara mayormente en torno a humanos y no a alienígenas El Imperio es básicamente humano y al ir a Tatooine se ven muchos humanos, o especies humanoides. Lo más raro son los robots. Si uno lo pensara por un momento, diría: «¿Y los alienígenas?». Jugué con eso en la escena de la cantina.

Repentinamente el filme se abre a un mundo totalmente distinto que existe que es el mundo de los alienígenas y las criaturas extrañas y ese tipo de cosas que en ese momento causaron gran impacto.

Ahora, 30 años después, hay alienígenas en todo tipo de películas y no resulta tan extraño como cuando se estrenó esta película.

Esta escena tuvo gran impacto. Fue una de las más destacadas cuando se estrenó. Ahora es una escena más, pero la trama se desarrolla igual porque no me detuve a hacerla extravagante. Lo que hice fue filmar la escena, pero no incluí muchas criaturas. No podíamos costear las criaturas. Las exigencias de la película lo hacían muy difícil.

Finalmente, trabajamos con las criaturas que se ven en la toma amplia cuando entran y se ve el bar. Y allí están todas las criaturas que teníamos. No eran muchas. Esta es otra escena que incorporamos en la segunda unidad.

Tomamos un pequeño rincón y construimos un pequeño plató. La mayoría de las criaturas que dan el aspecto exótico, se filmaron más tarde.

ILM construyó las criaturas.

Dennis Muren

Yo estaba ahí cuando George filmó esto. Construyeron una pared con un pequeño recinto y tenían unos 10 tipos distintos de máscaras y el grupo musical para el que hicieron máscaras similares y en uno o dos días, filmaron todas estas inserciones primeros planos de las criaturas mirando alrededor, tocando música.

Fue una toma rápida de bajo presupuesto con unas cuantas máscaras baratas, todas las que encontramos. En un momento se ve un demonio porque Rick Baker tenía esa máscara, y la usamos en el filme. No tiene sentido pero agrega textura. Y se ven durante toda la secuencia.

Ben Burtt

La cantina refleja la variedad de las distintas cosas que probé al desarrollar las voces o los robots para el filme. Se necesitaban muchos personajes y voces distintas. Había individuos peculiares y alienígenas por todos lados. Tomamos las grabaciones de animales que había hecho y el procesamiento que estaba haciendo. Algunos de los sonidos son gruñidos de perro. También había chillidos de murciélagos. Había diversos idiomas africanos. Grabé conversaciones de estudiantes extranjeros que hablaban swahili o haya. Produje algunos sonidos electrónicos para algunas vocecitas. También necesitábamos lo que se llama walla. Es decir, el ruido continuo de las voces de la cantina como trasfondo. Eso lo logré juntando a varios editores del filme. Nos metimos todos en una sala con globos llenos de helio. Todos inhalamos una buena dosis de helio. El helio hace que la voz salga aguda. Y hace reír a la gente porque suena gracioso. Al reunir voces masculinas y femeninas con el efecto del helio se generó un murmullo interesante que utilizamos para muchas de las voces de fondo de la cantina.

George Lucas

Han Solo complementa al idealista Luke. Es el mercenario cínico, y Luke es el soñador, el idealista el que intenta hacer algo para mejorar el mundo. Han Solo es alguien golpeado por el mundo y sólo le importa él mismo. Luke simboliza el héroe compasivo. Han Solo simboliza el héroe apasionado. A uno le importan los demás y al otro sólo él mismo. Claro que en el transcurso del filme, la evolución de Han Solo se da desde un personaje cínico, egoísta, egocéntrico a uno afectuoso, compasivo que quiere mejorar el mundo. Es un personaje divertido. En las buenas historias generalmente hay dos personajes opuestos. Un aspecto importante de la historia es la lucha entre esos personajes y su modo de interaccionar, dado que son tan distintos. Quería que tuviera un aspecto realista por eso la gente de otros planetas tiene acento al hablar o habla una lengua distinta para que no fuera como el típico filme de ciencia ficción donde, sin importar de donde vengan, todos hablan perfecto inglés. Quería que fuera más realista. ¿Vas a alguna parte, Solo?

Hubo una controversia cuando dije que filmaría esta escena con subtítulos. Cuando la filmamos, él recitó sus líneas. Cuando la filmamos, él recitó sus líneas... Debiste haberle pagado cuando tuviste la oportunidad pero yo le había pedido a Ben que creara una voz para él.

Ben Burtt

Con Greedo fue la primera vez que oímos la lengua de los hutt en Star Wars. Más adelante, la lengua de los hutt tendría un lugar destacado en la saga. Esa lengua surgió

porque al buscar lenguas reales interesantes descubrí una lengua llamada quechua que hablaban los indios incas en Perú. La lengua aún se habla en lugares remotos de Sudamérica.

Traje a un hombre llamado Larry Ward. Larry era un lingüista y al oír un idioma extranjero, lo imitaba muy bien aunque no lo hablara. Era muy bueno imitando y te hacía creer que hablaba italiano o alemán con gran fluidez. Le hice escuchar el quechua y tomamos la voz de Larry y le dimos un poco de efecto que lo hacía sonar como si saliera del hocico de su rostro y así logramos crear la voz de Greedo, el cazador de recompensas.

El guion describía la respiración de Darth Vader como un sonido mecánico, áspero. Fui a una tienda de buceo en San Rafael, California y puse un pequeño micrófono en un regulador de buceo y grabé mi propia respiración a través de la máscara. Ese sonido de respiración fría y mecánica que grabé se transformó en la base de la respiración de Darth Vader.

Según el guion original, Vader debía tener un respirador artificial como si lo hubieran reconstruido después de un accidente. Y con los sonidos que creé para Vader en Una nueva esperanza al principio él sonaba como una sala de emergencias ambulante. Tenía pitidos y clics, y una respiración áspera. Eran demasiadas cosas. Era muy confuso y creaba distracción. Por ello se redujo a la respiración fría y simple que se convirtió en su sonido característico.

George Lucas

Esta escena estaba filmada y al comenzar la edición noté que filmamos con un actor ahí con la idea de poner una criatura animada cuadro por cuadro. Cuando todo se complicó e ILM estaba atrasado y teníamos muchos problemas, noté que no necesitaba esta escena. No contaba la historia de esta película. En realidad estaba ahí para las siguientes cuando lo secuestran a Han Solo. Pero si nunca las hacía, no sería necesaria y en el momento crítico y ante la dificultad de realizar una criatura cuadro por cuadro y el tiempo y el dinero que llevaría hacerlo corté la escena.

Cuando comencé las otras películas quería volver a incluirla de Jabba el hutt que luego es un personaje central. La ventaja de la Edición Especial fue volver a incluir esto.

También presenta a Boba Fett, que luego adquiere mayor protagonismo. La narración está sujeta a los límites de la tecnología. Hay cosas que no se pueden hacer y hay que hacer algo distinto. En los filmes de ciencia ficción, de fantasía, o históricos uno siempre tiene esa limitación. El problema del cine es que uno debe crear la realidad. Hay mucho engaño, pero en cierto punto... hay una base real, platós, vestuario... efectos especiales, trucos de cámara y sonido para crear la ilusión de una realidad que nunca existió. Puede ser un desafío. Por ejemplo, cómo lograr que un wookiee hable.

Ben Burtt

La voz de Chewie se hizo mayormente con grabaciones de osos. Encontré un osito muy bonito llamado Pooh que vivía en una granja en Tehachapi, California. Grababa los sonidos y los ordenaba por grupos de acuerdo con la emoción que transmitían.

En un grupo, puse todos los sonidos de enojo. Agrupé todos los sonidos agradables. Tomé los sonidos que parecían una pregunta de un animal. Al menos la entonación parecía inquisidora. Con los sonidos desglosados en sus componentes individuales se podía editarlos y crear secuencias de sonido de modo tal de aportar sentido a lo que Chewie decía. Quedó bien porque el sonido del oso sale de la garganta. No hay articulación de los labios para formar las consonantes. Quedaba bien con la máscara de Chewie que sólo podía abrir y cerrar la boca.

Realmente no había ninguna articulación de los labios así que los sonidos del oso quedaban bien con la máscara de Chewbacca porque era creíble que esos sonidos salieran de una boca que operaba como la de Chewie.

George Lucas

Uno de los problemas de una película del espacio es que las distancias son enormes. Uno de los modos clásicos de resolver ese problema es saltar al hiperespacio o a una realidad alternativa moviéndose a gran velocidad para que la gente llegue del punto A al B sin tardar una eternidad. Una razón para la teletransportación en Viaje a las estrellas. Es sólo una herramienta del cine para viajar de un planeta a otro sin tener que subir a un transbordador cada vez que uno viaja. En este caso en particular, quería que se visualizara. ¿Cómo sería? Comenzarían a ir muy, muy rápido. Si iban realmente muy rápido, las estrellas pasarían como un rayo. Allí hay una influencia obvia de 2001.

La secuencia de la puerta de la nave donde las cosas pasan por la cámara. Pero, fundamentalmente, era un mecanismo que necesitaba para llegar rápidamente del punto A al punto B. En esa época creó un evento visual creó un evento visual que no noté hasta verla con público. Para mí era sólo saltar al hiperespacio. No era más que eso. No lo diseñamos como un entretenimiento. Se diseñó para irse aquí hasta allí. Uno lo hace y eso es todo. Fue sorprendente porque no creí que nadie. Era el salto al hiperespacio. No es gran cosa. Pero, en ese momento, la reacción del público fue espectacular porque jamás habían visto algo así.

Muchas veces uno cree que algo causará sensación y no es así. Eso es bastante deprimente. Es poco común lograr una reacción así sin anticiparla. Con los filmes fantásticos, y particularmente con Star Wars uno crea un mundo, vive allí durante tres o cuatro años y se acostumbra a muchas cosas, y no vuelve a pensaren ellas.

Pero cuando el público las ve por primera vez, se sorprende. Uno está familiarizado con todo, y las cosas no lo afectan de igual modo. La ironía es que ahora todos están familiarizados con Star Wars y ya no queda nada que ya no se puede sorprender a la gente. Para que se dé eso, hay que mirarla a través de los ojos de un niño que jamás vio las películas. Allí uno experimenta esa sorpresa. Pero todos compartieron esa experiencia cuando se estrenó la película.

Dennis Muren

Esta explosión del planeta fue una explosión de pirotecnia filmada en la azotea de un edificio en la oscuridad. A medida que volaban los pedazos, caían hacia la cámara. Esto se agregó sobre el planeta aquí para que pareciera que el planeta estallaba.

La secuencia de ajedrez se animó cuadro por cuadro con unos títeres pequeños que hicieron Phil Tippett y Jon Berg. Todo está animado cuadro por cuadro. Quedó muy bien. A la gente le encantaron los personajes. Son del tamaño que parecen, unos 15 a 18 cm de alto y son transparentes, porque deben parecer hologramas.

Ben Burtt

Las voces de los hologramas se hicieron con mi voz procesada. Me puse a trabajar con el último tramo de la producción y ya no quedaba tiempo cuando llegó este material. Estaba desesperado, así que me senté y creé las voces yo mismo. Las pasé por un filtro para que sonaran pequeñas y luego las uní, las orquesté armé las pequeñas voces de la batalla que transcurre en el tablero de ajedrez.

George Lucas

Uno de los temas de la película es la tecnología y el romance. El ser humano romántico. El ser humano se caracteriza por esa cualidad romántica el sentido del honor y la justicia y todo lo que equiparamos con lo humano en el modo de conducir nuestras vidas. En este caso en particular, quería un símbolo que representara una forma más humana y honorable de ser guerrero en contraposición al enfoque mecánico, desalmado y maquinal de la matanza en la batalla y la guerra.

Una de las influencias más fuertes fue la ética del samurái el rey Arturo y la ética del rey Arturo en la que uno tiene reglas éticas muy estrictas que debe obedecer. La espada láser se convirtió en el símbolo de esa forma humana de vivir la vida incluso de la peor manera que es protegerse matando a otro.

Quería algo romántico, como una espada pero quería que fuera tecnológica, de ciencia ficción que encajara en este mundo.

A partir de eso se me ocurrió la idea de una espada creada con un láser que cortara cualquier cosa pero que se activara como una linterna.

Dennis Muren

Esta cosa flotante que se mueve por aquí. Creo que comenzamos filmando sobre un fondo azul con un pequeño objeto sostenido con una caña que hacíamos rotar. La cámara se mueve para dar impresión de movimiento y luego se compuso la toma para que pareciera que Luke reacciona con su espada. Llevó mucho trabajo. Tuvimos que cambiar la posición, colocarlo en el lugar indicado porque no lográbamos la posición correcta cuando filmábamos los distintos elementos.

George Lucas

La apariencia del hiperespacio desde el interior fue un truco. Lo que hicimos fue tomar papel de aluminio con un negativo de alto contraste y luego retiramos la cámara a

través de un cilindro rotativo y luego retiramos la cámara a través de un cilindro rotativo para crear la apariencia de que uno viaja a través del hiperespacio.

Una de las ideas controvertidas fue que cuando Han Solo habla de ir desde el punto A al punto B lo hace en términos de parsec que es distancia, no tiempo. La premisa es que para viajar a través del hiperespacio hay que definir un curso alrededor de todo todos los planetas, las estrellas y todo. De modo que el camino más rápido entre dos puntos es una línea recta y todo depende de la computadora y de la capacidad de navegación eso hace que vayas rápido. En el caso particular del halcón Milenario éste tiene un sistema de navegación muy sofisticado. El motivo por el cual es la nave más rápida de la galaxia no es su velocidad, sino su capacidad de navegación que le permite ir del punto A al B más rápido que los demás.

Por supuesto que esto no se explicó y la gente se confundía. Supongo que si uno sigue la historia, se da cuenta de que la distancia determina la velocidad. Es decir, la velocidad para llegar a un punto es la distancia que uno viaja. Si hay muchos obstáculos y vuelas a través de algo obviamente te destruirá. La idea es que hay que definir un curso para esquivar todo y llegar por la ruta más rápida.

Dennis Muren

La maqueta de la Estrella de la Muerte debe tener un metro de largo. Cada vez que aparece se agranda más en el cuadro y nos acercamos cada vez más a la maqueta. Los actores están en un plató de la cabina con pantalla azul detrás. Al acercarse, uno se acerca cada vez más y tenemos una toma de un área que debe ser de 12 a 15 cm de ancho en la maqueta. Al colocar al pequeño halcón allí, parece muy grande, lo cual ayuda.

Luego pasamos a un par de pinturas que creo que hizo Ralph McQuarrie cuando se acercan mucho al muelle de embarque. Aquí también se hizo la composición con la maqueta del halcón. En realidad, es una maqueta de 1,20 m, pero filmada a la distancia. Parece pequeña y hace que la Estrella de la Muerte parezca enorme.

El interior del muelle es otra maqueta, que se hizo en el taller. Y el halcón se filmó aparte contra pantalla azul con control de movimiento y se agregó con todas las luces que brillaban para que pareciera que realmente entraba al área pero se filmó en otro momento.

George Lucas

La idea era hacer un mundo en el que la gente vivía lo que Kurosawa llamaría «una realidad inmaculada». Estaba muy consciente de ello al hacer el film. Quería que pareciera un mundo donde realmente vivía gente. No eran platós. No se habían creado. Sino que es una nave real que hace mucho tiempo que se usa. Todo es así. Ese es uno de los motivos por los cuales los platós están todos gastados.

Quise crear un mundo en el que se vivía, y que pareciera real. A pesar de ser totalmente fantasioso. No es para nada real. Pero a uno le da la sensación de que es un mundo donde vive gente. No está perfectamente fabricado como de hecho lo fue.

Es común en filmes de ciencia ficción que todos quieran mantener todo limpio y ordenado. Siempre teníamos problemas en el plató porque todos querían limpiar los platós.

Los pisos y demás siempre brillaban.

Dije: «Está bien, pero la gente camina sobre estos pisos. No son pisos que jamás se pisaron. Y deben lucir como pisos sobre los que se camina».

En un rodaje, hay un departamento entero que sólo se dedica a limpiar las cosas. En este filme estaban molestos porque yo no les permitía limpiar nada.

Ben Burtt

Al escuchar la Estrella de la Muerte y sus distintas áreas siempre se oyen ruidos sordos. Y, a menudo, se oyen unos golpes rítmicos. Como un gran latido. Eso fue un intento deliberado de darle a la estación espacial el aspecto de estar viva y tener mucho poder. Las puertas de la Estrella de la Muerte el rechinar de las puertas al abrir o cerrar y los portazos se grabaron en el Observatorio del Monte Palomar en California.

Fui allí y tuve la suerte de entrar a la sala del telescopio gigante y grabé los motores que hacen rotar el telescopio y las persianas que abren y cierran la cúpula. Y estaba en un espacio inmenso con mucho eco. Muchas de esas grabaciones del Monte Palomar se terminaron usando como sonidos mecánicos en la Estrella de la Muerte.

George Lucas

Lucas: Esta escena fue divertida. Es una de mis preferidas. Es la única oportunidad que tienen Luke y Han de hacer una escena juntos. En las otras escenas están en medio del caos y la acción. Hacia el final, cuando se despiden, hacen otra escena juntos. Pero ésta es la única escena en la que interaccionan de un modo divertido.

Harrison y Mark estuvieron muy bien juntos. Actuaron muy bien juntos y lograron que pareciera real. Harrison tenía muy internalizado su personaje. Es el choque entre el idealista y el pragmático. Esta es la única escena en la que de veras pude hacerlos chocar.

Carrie Fisher

Yo tenía una relación con Harrison que era una relación con Harrison y tenía una relación con Mark y era algo así como «los opuestos no se unen».

Había una gran diferencia de edad entre ellos y yo era la más joven, pero eran muy distintos. Si había que matar el tiempo, era con uno o con el otro. Harrison tenía dos hijos. Tenía 33 años. Yo tenía 19. Mark estaba en el medio. Y creo que Mark intentaba decidir su vida en función del filme. Pero había una pequeña competencia, tal vez... entre ambos y quizá más en la mente de Mark. Porque la dinámica es difícil cuando hay un trío y sea como sea que se forme el trío sean dos hombres o dos mujeres eso puede generar una competencia.

Y Harrison es más solitario que Mark. A Mark le gustaba entretener al equipo de filmación. A Mark le gustaba entretener al equipo de filmación. Entonces había

competencia. Soy aficionada a las películas viejas. Lo miraba a Harrison y pensaba: «Tiene ese rostro épico... y ese aspecto de actor protagónico». Esto va a funcionar.

Cuando George seleccionó al elenco, quería elegir para nuestros papeles gente con mucha personalidad. Y lo hizo. Y estas personalidades debían funcionar bien juntas. Pero también creo que en los siguientes filmes basaron nuestra relación en nuestro comportamiento en este filme. Supongo que significa que Harrison y yo éramos combativos pero amistosos. Pero esos valores son los que funcionan en esos viejos filmes. Así que supongo que no se decidió sólo en base a cómo funcionábamos juntos. Pero si uno hiciera audiciones para Luna nueva... no nos pondría a Mark y a mí en el papel de gritarnos el uno al otro.

Harrison reescribía algunas cosas. Era el adulto del grupo. Le permitían cambiar su diálogo porque podía hacerlo. Y yo le prestaba mucha atención a eso. Yo quería poder hacer eso. Al haber crecido con estos filmes viejos donde el diálogo era central porque estaban basados en obras teatrales y las viejas películas simplemente tenían mucho diálogo al principio entendí lo que hacía, pero no totalmente. Pero lo observé detenidamente y más aún en la película siguiente. Yo podría reescribir su diálogo cualquier día porque es divertido. Pero no era tan fácil cambiar el mío porque cuando lo cambiaba, lo hacía gracioso. Y, en realidad, ella no es tan graciosa.

George Lucas

En última instancia la historia es sobre la princesa Leia y su lucha como líder rebelde por destruir la Estrella de la Muerte. Y los muchachos la siguen en su aventura. En este filme en particular, uno no llega a entender todas las relaciones entre los personajes ni sus orígenes. Me entusiasmaba hacer un filme que fuera como un filme extranjero en el que uno no conoce el mundo presentado no sabe qué pasa ni sabe nada sobre la política ni nada. Y no se explica nada. Estás arrojado a este mundo donde ya transcurre una aventura, y uno debe entender qué pasa.

A diferencia de los filmes de fantasía tradicionales donde se destina mucho tiempo a explicar todo. Lamentablemente, ahora estoy obligado a explicarlo todo. Para mí, una de las cosas divertidas de esta película fue que yo la hacía como el Episodio IV.

Por eso insistí tanto en que eso apareciera en el filme. Fue irónico querer incluirlo en el filme para explicar porque no había explicado nada. El estudio no quería publicitarla así por temor a que dijeran:

«¿Y las demás películas?».

No sabían cómo venderla. Pero el concepto era que muchas cosas ya pasaron y uno jamás lo sabrá. Pasó hace dos sábados. Si ni tú ni tus amigos la vieron esa vez entonces no sabrás de qué hablaban. «Nos encontramos una vez más». Eso fue en el Episodio III. La intención nunca fue que se supiera a qué se refería eso.

Para mí, es divertido ahora poder hacer las primeras tres historias para que se entiendan algunas de estas cosas. Pero la intención siempre fue que uno pensara:

«¿Qué diablos ocurre en esta película? No entiendo».

En parte, todo tiene sentido. Uno puede seguir la historia. Pero, por otro lado, falta la mayoría de la información. Un caso particular es el enfrentamiento entre Obi-Wan y Darth Vader. Uno sabe que hay una relación entre ellos porque hablan de volver a encontrarse y los problemas y «ahora te tengo» y ese tipo de cosas.

Hay algún viejo enfrentamiento que desconocemos y funciona extremadamente bien considerando que es sólo esta única escena entre él y Tarkin en la que dice:

«Él está aquí. Ha venido por mí. Nuestro destino es reencontrarnos. Voy a enfrentar esto solo. Debo hacerlo». Obi Wan está aquí. La Fuerza lo acompaña.

En ese caso, no debe escapar. Ese no es su plan. Debo enfrentarme a él yo solo.

Ben Burtt

Las pistolas láser se hicieron en base a un sonido particular. Estaba de vacaciones en Pensilvania durante la primera etapa de la producción de La guerra de las galaxias. Estaba haciendo una excursión por las montañas Pocono y pasé por debajo de una torre de radio con unos grandes tensores que la anclaban al suelo y mi mochila quedó enganchada en uno de estos tensores y al pasar produjo un sonido metálico, un sonido extraño. De inmediato pensé «esa es una pistola láser». Era un sonido de otro mundo. Y al regresar a California recorrí el sur de California, la zona de Los Ángeles golpeando los tensores de distintas torres para obtener el sonido justo. Finalmente encontré la torre de radio adecuada en el desierto de Mojave cerca de Palmdale, California. Había una pequeña estación de radio ahí que tenía una torre averiada, junto a la estación de transmisión. Había un tensor en particular que no tenía los amortiguadores de viento. A veces colocan bolas de espuma de polietileno en los tensores para evitar las vibraciones. Sirven para reducir el impacto del viento en los tensores. Y encontré un tensor en particular en esa torre y lo golpeé con distintas piezas de metal y así logré el sonido que se usó como sonido base para todas las pistolas láser.

George Lucas

Nuevamente ésta es una de esas ideas de las matinés: salen de un lío y se meten en otro peor.

La usé mucho en Indiana Jones y los cazadores del arca perdida. Es divertido porque los personajes se meten en el peor lío posible y justo cuando uno cree que están a punto de salir se meten en un lío peor y se complica cada vez más. Como aquí, cuando caen en un pozo del cual no pueden salir. Y en cualquier momento vienen por ellos. Eso ya es malo. Pero luego aparece una criatura allí dentro que puede matarlos. Y para peor, eso es un triturador de basura y los va a triturar.

Los problemas se van acumulando hasta que no se soportan más. Luego, en un punto del guion las cosas se te van de las manos y te preguntas: «¿Cómo liberaré a Luke de este monstruo?». Hay muchas opciones.

La más fácil es hacer que Han le dispare y lo suelte. Pero no es muy divertido, y al llegar ahí cuando uno sabe hacia dónde van las cosas y cuando se empiezan a cerrar las

paredes, el dianoga se escapa y se esconde en un lugar pequeño que lo protege de las paredes.

En un punto, las cosas empiezan a tomar su propio rumbo. Uno piensa que si vive allí y esto siempre se cierra debe saber qué hacer para no ser aplastado. Lo cual supondría que soltara a Luke y lo dejara ir y luego llegaría el próximo problema, que sería el cierre de las puertas.

Carrie Fisher

Hay una cosa llamada dianoga en el triturador de basura y Mark solía cantar: Perdóname, George ¿Será esto popó de dianoga?

Y Mark se esforzó tanto en la parte en que el dianoga lo estrangula y lo hunde en el agua o lo que sea que fuera que se le reventó una vena del ojo que se le reventó una vena del ojo y le salió una mancha roja en el ojo.

Después de eso, filmamos la escena de la entrega de la medalla del final Así que hubo que sonreír mucho para que no se viera esa mancha roja que tenía en el ojo. Se había concentrado mucho en el estrangulamiento.

Ben Burt

Lo bueno de ser editor de sonido es crear un mundo fuera de la pantalla. Y el triturador de basura es un buen ejemplo porque cuando comienza, todo está fuera de la pantalla. El sonido del mecanismo, el sonido del encendido y la aceleración del motor mientras va encerrando a nuestros héroes. Claro que nada de eso existe. No hay un mecanismo real.

Supongo que se podía hacer que el plató se derrumbara. Se debía operar manualmente. No lo sé. Pero puede ser muy gratificante tomar sonidos de motores y de puertas de basureros y el sonido de un martinete, que se usó para la aceleración el martilleo del triturador de basura a medida que se acercaba a nuestro grupo de héroes.

El sonido de La guerra de las galaxias original se mezcló tres veces. Al público le llegaron tres mezclas distintas.

La primera fue una mezcla Dolby estéreo de dos canales nunca antes realizada. Era un proceso nuevo. Se hizo esa mezcla primero porque para hacer copias del filme y probarlas y lograr que los cines pusieran a punto sus equipos era necesario hacer primero esa mezcla.

Después de esa mezcla, se hizo una mezcla estéreo de seis pistas para la versión de 70 mm del filme. Al mezclar el filme por segunda vez uno hace cambios y mejora algunas cosas. Uno ya aprendió con la primera mezcla del filme e implementa cambios en la nueva mezcla, que fue la de seis pistas. Esa mezcla salió al público. Fue la que se oyó en las versiones de 70 mm.

Luego se hizo una tercera mezcla. Una mezcla monoaural. En esa época, la mayoría de los cines tenía un sistema monoaural. Todo el sonido salía por un parlante detrás de la pantalla. Era importante tener en cuenta los requerimientos de esos cines porque eran mayoría. Entonces se hizo una tercera mezcla donde se combinó todo en forma

monoaural en un solo canal. En esa mezcla se hicieron cambios porque cada vez que volvíamos a ella George Lucas escuchaba el filme y tenía nuevas ideas y se cambiaban y agregaban cosas.

El filme que se estrenó en 1977 dependiendo del cine donde uno lo vio y lo escuchó tenía distintas mezclas. Existen diferencias en las voces en los efectos de sonido, que pueden o no estar. No hubo cambios en la música, pero sí en la relación entre la música, los efectos y el diálogo.

George Lucas

Fue fantástico trabajar con Alec. Era un gran actor, servicial y comprensivo todo lo que uno busca en un actor. Por momentos era un poco travieso pero era un buen escritor y sabía mucho de cine así que fue fácil colaborar con él.

Creo que aportó mucha calma al plató lo cual fue útil porque los técnicos se tranquilizaban cuando él estaba allí y eran más respetuosos y los actores no hacían tantas payasadas y tomaban su trabajo más en serio cuando él estaba en el plató.

Pero había un gran problema. En el guion original él aparecía hasta el final del filme y no lo mataban. Y llegué a un punto del filme en que me di cuenta de que tras abandonar la Estrella de la Muerte el personaje de Alec, Obi-Wan Kenobi, ya no tenía nada que hacer. Aparecía allí sin hacer nada. Y al ser un Jedi tan poderoso uno esperaría que tomara las riendas pero es importante que Luke tome las riendas y son Luke y Han quienes logran salir del apuro no el poderoso Jedi. Y llegué a la conclusión de que lo que debía ocurrir era que muriera en ese momento. Pero lo necesitaría en el próximo filme, si es que hacía otro filme.

Entonces lo discutimos y a él no le gustaba mucho la idea de que lo mataran. Esto fue durante la producción. Reescribía el guion mientras filmaba y fue durante la filmación que se me ocurrió la idea de que no apareciera al final de la película.

Al principio la idea lo desconcertó pero lo convencí de que lo mejor para el desarrollo de la trama era que Obi-Wan se fuera, pero que siguiera por ahí para las pocas líneas importantes que tenía.

Mucho de esto se vuelve pragmático y evoluciona con el tiempo.

Dennis Muren

Los disparos láser de La guerra de las galaxias son geniales. Se dibujaron a mano y se animaron en un equipo de animación Oxberry. Nos llevaron mucho tiempo. Adam Beckett era el encargado del Depto. de Animación en este filme. Al principio del proyecto, creía con todo su ser que los rayos láser debían ser absolutamente paralelos entre sí. Proyectó hacerlos sobre planchas gigantes de plástico de 6 metros de largo moviendo placas sobre ellas y mostrando pequeñas partes por vez. Al filmar un trozo, se vería a través de ella pero se vería parte de la imagen de 6 m iluminada a contraluz que sería el disparo. Pero resultó demasiado complicado, caro y lento. Entonces se animó usando transparencias de 60 a 90 cm de ancho.

Carrie Fisher

Mucha de esta clase de actuación es reacción. Había petardos que estallaban y corríamos por todos lados gritándole a la gente. No quedaba tiempo para momentos importantes. Todo estaba determinado por la velocidad de los hechos y creo que cuando vimos todo esto, nos impactó.

George Lucas

Dividí los equipos e hice que cada uno siguiera adelante con sus aventuras. El salto sobre el cañón de la Estrella de la Muerte sigue la tradición de las viejas series: Tarzán, El Zorro, películas de Errol Flynn, Robin Hood. Siempre había una escena con un salto con una cuerda. También sirvió para crear un lazo entre la princesa Leia y Luke que aún no saben que son hermanos pero sirvió para darles ese momento de conexión porque es importante más adelante cuando Luke se enamora de ella y Han se está enamorando de ella y hay una pequeña rivalidad entre ambos.

Esta confrontación entre Obi-Wan y Vader funciona como una confrontación entre el bueno y el malo. Obi-Wan, en este momento, es el bueno más fuerte. Es el que tiene más sabiduría y la figura paterna que protege a Luke. Y también está la figura paterna mala, que es el padre malvado. El trasfondo es que ésta es la culminación de un asunto más amplio. Creo que esto ha pasado desapercibido. Se ve sólo la confrontación entre lo malo y lo bueno. La sorpresa al final de esto es que Vader no lo mata sino que Obi-Wan puede unirse a la Fuerza y ser uno con la Fuerza tiene más influencia sobre las cosas que siendo un Jedi.

En esta época, las peleas con espadas no eran tan sofisticadas como lo eran en el auge del período Jedi. En este combate en particular, Vader era mitad hombre, mitad máquina. Obi-Wan era esencialmente un anciano. Por lo tanto era una pelea difícil para ellos. No era una pelea acrobática, con saltos y movimientos rápidos. Era una pelea difícil porque ambos son Jedi envejecidos.

Ben Burtt

Los golpes de las espadas láser eran una combinación de cosas principalmente el encendido de un arco de carbón. En los viejos proyectores y en las lámparas de los viejos estudios la luz se obtenía quemando dos varillas de carbón pasando electricidad a través de ellas hasta lograr una chispa y éstas ardían. Al encender un arco de carbón unas chispas empiezan a saltar de una varilla a la otra. Produce un chirrido maravilloso, y uno puede jugar con ello y obtener una chispa y un chirrido al mismo tiempo.

También había sonidos de hielo seco y metales combinados. Si uno coloca un pedazo de metal contra un trozo de hielo seco al evaporarse el hielo seco se produce un chirrido. Al tomar los sonidos del hielo seco y de los arcos de carbón y combinarlos, obtuvimos los sonidos de los golpes de las espadas láser.

George Lucas

En cuanto a la trama, aquí lo crucial es que Luke se queda solo que ahora debe enfrentarse a su destino y debe hacerlo solo. Su única ayuda es su fe en la Fuerza por medio de las comunicaciones con Ben. Pero, básicamente, el único que lo puede ayudares él mismo.

Esto fue un problema. Metí al halcón Milenario dentro del puerto espacial y después no sabía cómo sacarlo. Luego de largas discusiones y altercados y demás dije: «¿Por qué no le damos marcha atrás y lo giramos muy rápido?». Eso fue lo que hicimos. Es una de esas cosas en las que te metes al pensar la logística de una situación y dices: «¿Cómo la sacaré de ahí rápidamente?». El problema no era sacarla, sino sacarla a velocidad. ¿Hacemos que entre marcha atrás? Ese tipo de cuestiones finalmente te enloquecen. Son simples, poco relevantes pero en definitiva están allí y hay que resolverlas.

Quería que las escenas de batallas fueran cinemáticas y no lentas. Con muchas tomas panorámicas y movimientos como en una película de la Segunda Guerra mundial. Y quería aprovechar al máximo la edición la velocidad y el cine para contar la historia y hacerla emocionante. En esa época había que hacerlo como en 2001: tener a todos ahí sentados pero sin tomas panorámicas ni movimientos. Todo muy estático. La gran innovación de esta película fue que pudimos crear la cámara de control de movimiento que nos permitió filmar distintas capas y que fueran todas exactamente iguales para luego combinarlas y que la toma pareciera real. Con esa tecnología, pude crear una secuencia parecida a la de un bombardero de la Segunda Guerra mundial. Como en Almas en la hoguera y otros filmes, donde aparecen grandes bombarderos enfrentándose a muchos cazas alemanes.

Para simular la secuencia usaba material de documentales y de diversos filmes para mostrar cómo quería que volaran los aviones en el cuadro. Los aviones eran de la Primera o Segunda Guerra mundial. Tomas variadas para decir: «Quiero que el avión vuele así y que sea así». Todo servía para mostrar cómo quería la toma.

Dennis Muren

Todos los cazas TIE se filmaron con control de movimiento. Los actores se filmaron delante de una pantalla azul simulando disparar. Luego agregamos los cazas TIE con los disparos láser y los elementos de la explosión para simular que todo está en medio de un gran combate. George había juntado algunas escenas para esta secuencia y para la batalla final y las editó y nos dio lo que se llamaría un animatic o una guía visual de cómo debían lucir las tomas... Seguíamos eso de cerca. Tenía escenas con actuación e intercalaba escenas de filmes de la Segunda Guerra mundial e intercalaba escenas de filmes de la Segunda Guerra mundial y en esencia copiábamos el aspecto y la acción de las mismas.

Él decía: «En realidad, la nave va mucho más rápido que eso. Achiquémosla en el cuadro»: y cosas así.

George Lucas

En un filme tan complejo como éste era la única forma de explicarle a la gente de ILM que trabajaba en estas tomas cómo quería que fueran los detalles de la toma para no tener que realizar la toma yo mismo. Y fue crucial para el funcionamiento de la película. El drama y la energía cinética se crean con el movimiento. Para algo tan complejo, eso es un problema. En una película normal, uno básicamente usa Storyboards y esas cosas se toman varias veces, gente de efectos especiales se realizan unas explosiones y se colocan cinco o seis cámaras. Y luego se corta todo, con buenos operadores de cámara. Ellos obtienen buenos ángulos, tomas del aire desde el aire y eso. Y luego se edita la película. Pero para pensarlo por adelantado y decir: «La toma tiene que durar tanto. Tiene que lucir así»... era muy importante que yo definiera la duración exacta de cada toma porque el costo del filme dependía de la cantidad de cuadros filmados. Era como un filme animado. Debía definir exactamente la cantidad de cuadros y la transición a la siguiente toma, y cómo combinarlas todas y luego cómo quedaría todo junto. El desafío era ver a dónde podía llegar sin que se tornara tonto cuánto podía divertirme sin destruir la credibilidad de la película. Adopté un enfoque similar al que había usado en American Graffiti es decir un enfoque realista pero gracioso de los personajes para que pudieran divertirse y relajarse en situaciones intensas y que eso fuera divertido sin tener que guiñarle a la cámara y aclarar que todo es una broma sino haciendo que los personajes se lo tomen en serio.

Es una línea muy delgada. Con James Bond, se creó un tipo de filme que se asemeja un poco a esto pero exhibía mucha más afectación en lo que hacía. El nuestro es casi el mismo género pero yo quería que fuera más sutil para lograr el tono que creara suficiente tensión y emoción pero preservando la diversión para disfrutar la película sin que los padres dijeran: «No quiero ir a ver esta película. Es muy infantil para mí». Hacía equilibrio en esa línea delgada que había logrado trazar en American Graffiti y esperaba poder mantener aquí.

En esta escena, la imagen computarizada de la pantalla es una de las primeras usadas en un largometraje. Y se creó en una computadora. No es animación tradicional. Es una verdadera animación computarizada. Ese era el nivel al que había llegado cuando hicimos esta película. El resto de las animaciones del filme es animación tradicional en celuloide.

Dennis Muren

ILM no participó en estos gráficos. Creo que fueron obra de Larry Cuba. Eran de los primeros efectos de gráficos vectoriales. Fue un proyecto importante para ellos y quedó muy bien. Anticiparon lo que vendría en la industria del cine. Esto representa la trinchera de la Estrella de la Muerte. Si rehiciéramos el filme hoy, lo haríamos con gráficos computarizados. Habría que empezar con modelos computarizados muy similares a lo que tenemos aquí.

George Lucas

Sobre el final planteé este otro tema de la amistad y la compasión y la camaradería y el interés por la comunidad simbolizado por Han Solo. Realmente quería transmitir la

idea de que Han no volvería para que luego fuera realmente sorprendente. Creo que el peligro de la Estrella de la Muerte y la situación hacen que uno acepte el hecho de que él ya no está sin pensar que es realmente importante que regrese. Porque uno no sabe por qué es importante que regrese. Uno simplemente se desilusiona porque él no se une a la causa porque elige estar solo, por así decirlo.

Filmar este hangar fue realmente un desafío porque sólo tenía dos naves. Tenía la que está detrás de Han, y tenía la X-Wing que aparece junto a Luke en esta escena. Era lo único que tenía para crear un enorme hangar lleno de naves. Y lo hicimos básicamente con dos pequeños objetos de utilería. No tenía un espacio gigante. No tenía un hangar, ni nada así. Por ello apagamos las luces y oscurecimos todo. Quedaban sólo las paredes del estudio de sonido. En todas estas tomas lo que hicimos fue mover las naves. Hay sólo dos naves. Las movíamos y así aparentaban estar detrás de todos. Cada vez que filmábamos un ángulo distinto movían las naves para ubicarlas en ese ángulo. Se filmaba, luego cambiábamos de ángulo y movíamos las naves.

Ben Burtt

Hay que ser muy creativo y ahorrar todo lo que se pueda. Muchas de las voces que se oyen por los parlantes en el hangar de la base de los Massassi son la mía y las de dos amigos míos, John y Tom Silva. Conseguimos un megáfono y fuimos a una iglesia vacía. Era una gran iglesia de piedra, y tenía un eco excelente. Leímos las líneas a través del megáfono. Cosas como: «Preparen las X-Wings para el despegue»: por ejemplo y luego tomamos esas líneas de diálogo grabadas con el eco y las pusimos donde se necesitaba en la mezcla y las pusimos donde se necesitaba en la mezcla para dar la idea de vida y actividad militar en la base y el hangar.

George Lucas

Es importante ver la preparación para la batalla y cómo suben a las naves. Ese día no teníamos mucho tiempo. Había que filmar las escenas, y al final del día dijeron: «Bien, ahora hagamos algunas tomas de los despegues». Yo quería que fuera una preparación muy elaborada. Y tuve que filmar todo en una hora porque no era un punto de la historia. No había un día programado para hacerlo. Lo incluimos al final de un día. Guiones así se escriben solos. Debía hacer algo con la princesa. O la metía en una nave. Debía hacer algo con la princesa. O la metía en una nave y hacía que saliera a luchar. Pero como es la líder y comandante, probablemente no haría eso. Entonces naturalmente, tenía que permanecer cerca para poder seguir la batalla de algún modo. En las películas de la Segunda Guerra mundial siempre es más dramático escuchar la batalla que mirarla. Y yo quería usar intercambios realistas y diálogos interrumpidos. Usamos un radio de onda corta para que sonara áspero y terrible para que el sonido se correspondiera con el ambiente de la batalla. Así que eran sonidos destartalados.

Ben Burtt

La batalla final se creó con muchos elementos que había que organizar armónicamente. Lo principal eran las voces. Los intercambios de radio de los pilotos y los controladores en la sala de mando. George Lucas quería que sonara realista. Entonces tomamos todos los diálogos y los transmitimos con un radio de onda corta. Junto al receptor del radio teníamos un grabador y grabábamos las voces a medida que se transmitían. También distorsionábamos la sintonía del receptor para que las voces se entrecortaran como si la señal se interrumpiera o se perdiera por el alcance de la onda. Cuando armamos la mezcla final las voces originales estaban allí las transmisiones de radio aparecían en formas distintas y se hizo una combinación dependiendo de si el personaje aparecía en pantalla o no. Esto le dio profundidad a la escena. Hizo que pareciera que había distancias de transmisión entre las naves y la sala de mando y que las naves realmente hacían acrobacias aéreas. Había momentos en que la señal se perdía o salía un poco de la frecuencia. Supongo que la idea venía de las películas de guerra y del sonido de los documentales de batallas de helicópteros cosas de Vietnam, cosas que el público venía oyendo en lugar de hacer grabaciones prístinas en un estudio donde todo salía limpio y se entendía perfectamente. Agregarle esta dimensión a la transmisión de las voces hizo que luciera más natural y real.

George Lucas

No hicimos una película agradable e impecable. Tenía que tener un cierto toque de documental como de improviso sin las sutilezas de una pista de audio impecable o un plató impecable. Y por ello al utilizar el material de la Segunda Guerra mundial y al editarlo todo pude armar esta secuencia antes de filmar la película. Realmente pude ver cómo quedaría todo visualmente. De modo que seguí utilizando los viejos documentales como referencia. Pero pude lograr una excelente edición de la batalla antes de filmar las tomas de efectos especiales. Sólo teníamos que filmar lo que aparecía en el corte previo.

Dennis Muren

Fue una pesadilla logística organizar esta secuencia y poder filmar las 100 ó 200 tomas que la componen. Estaban las tomas de cabina que necesitaban campos de estrellas y naves que pasaran por detrás que se ven a través de esas pequeñas ventanas. Lograr alinearlas todas para que se vieran bien llevó mucho tiempo y luego la composición para que luciera bien. Fue mucho trabajo. Un tercio de las tomas de esta secuencia son de la cabina pero implicaron mucho trabajo.

George Lucas

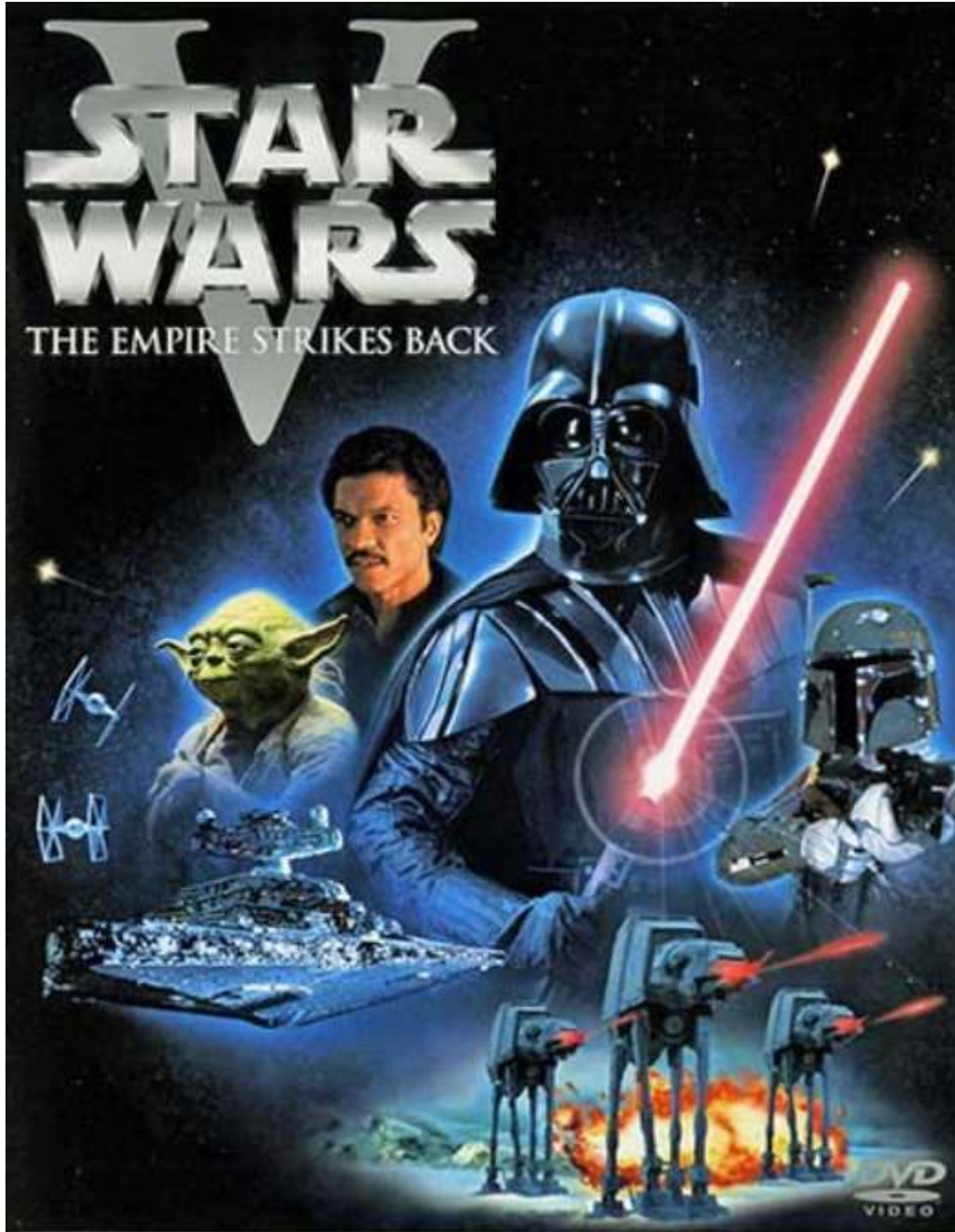
Diseñé esta secuencia para que fuera muy cinemática. Era una de las formas de superar el tema de no poder hacer tomas de alta calidad. En lugar de hacer unas pocas tomas de alta calidad como hizo Stanley Kubrick en 2001 hicimos un montón de tomas de baja calidad muy cortas, para que fueran difíciles de ver. Y yo esperaba que al ser tan cortas diera la impresión de que todo estaba allí de que había muchas naves y una batalla y que todo pareciera mucho mejor de lo que era realmente. Además, esto es anterior al

DVD, o a poder detener un filme retroceder y mirarlo varias veces. Estaba diseñado para ver el filme una vez y que fascinara. Pero si uno lo analizaba, se daba cuenta muy rápidamente. En realidad fue porque no tenía dinero para crear una escena de alta calidad. Por ello lo simulé con mucha edición rápida. Ese fue el principio utilizado para realizar la batalla. Sería una batalla muy frenética, y no una batalla tranquila y controlada.

Dennis Muren

Mientras la hacíamos, no sabíamos si lograríamos terminar la película. Teníamos tanto trabajo por hacer en enero, febrero, marzo. Había que terminar la película, porque debía estrenarse en mayo. Y trabajamos hasta último momento.

The empire strikes back



Les habla **George Lucas**. Fui el productor ejecutivo de El imperio contraataca y desarrollé la historia de esta parte de la saga.

Soy **Irvin Kershner**, el director de El imperio contraataca. Agradezco la oportunidad de hablar con Uds.

Y yo soy **Dennis Muren**, supervisor de efectos especiales en ILM. El imperio es mi filme preferido y, sin duda, el más difícil de los que hice.

Soy **Ben Burtt**. Fui ingeniero de sonido y supervisor de la edición de sonido.

Yo soy **Carrie Fisher**, actriz de El imperio contraataca.

George Lucas

Fue la primera vez que pude poner el número de episodio y el título real que correspondía. Al hacer Una nueva esperanza no me lo permitieron porque el estudio creía que era muy confuso para el público. Este es el segundo capítulo y está en la mitad de la primera trilogía. Por ello, enfrentó muchos desafíos que no se presentaron en el primer y el tercer capítulo. Básicamente, no tiene principio ni fin.

Irvin Kershner

Cuando George me llamó para hacer El imperio contraataca primero dije que no. La idea de venir después de La guerra de las galaxias parecía intimidante. ¿Cómo podía hacerse un filme que fuera mejor que La guerra de las galaxias? George dijo que éste sería mi filme. Él se quedaría en California trabajando en los efectos especiales. Entonces finalmente acepté y fui al rancho y empecé a conocer a toda la gente. Cuando terminé dos años y medio más tarde, o incluso más me di cuenta de que había sido una experiencia maravillosa en mi vida. Es cuestión de fe. Uno cree que el guion será bueno y que los actores que uno elige son adecuados. Uno cree que tendrá dinero suficiente para terminar el filme y luego de filmar cada escena, uno cree que esa escena funcionará. Es un modo extraordinario de gastar millones de dólares. De repente, me encontré en la nieve en un glaciar en Noruega.

George Lucas

Hubo muchas tormentas de nieve. Hacía mucho frío. Fue todo un desafío en muchos sentidos. Aquí fue cuando incursionamos en la animación cuadro por cuadro. Habíamos hecho algo de eso en el primer filme y en este filme lo pude utilizar en un personaje principal, con los tauntauns.

Dennis Muren

Esta fue una de las tomas que más nos costó definir cómo hacer. Pero eso nos abrió la puerta al pensamiento creativo para complacer a George con su idea de cómo hacer las cosas.

Irvin Kershner

Cuando comenzamos el filme lo que más me preocupaba no eran los efectos especiales. Por supuesto que allí todo se congelaba. El tauntaun no se movía. El aliento que tenía que salir de sus fosas nasales se congelaba. George me había dicho: «No esperes que todo salga bien». Y fue un muy buen consejo.

George Lucas

Al final de Una nueva esperanza, Mark tuvo un accidente y sabía que su aspecto físico sería un poco distinto al del primer filme. Pero mi impresión era que había pasado un tiempo. Habían estado en la rebelión, habían luchado, esas cosas y el cambio se justificaba.

Tal como quedó la historia, hay una escena al principio en la cual un monstruo le da una paliza, lo cual también ayudó. Pero ése no fue el motivo principal para incluir la escena del monstruo. Necesitábamos algo que nos permitiera introducir suspenso al principio cuando el imperio los está buscando.

Irvin Kershner

Para la toma del tauntaun entrando al hangar alguien tuvo que correr con una maqueta de un tauntaun desde la puerta del hangar a través del hangar donde pondríamos el tauntaun para que viéramos la velocidad y para que nadie se cruzara delante del tauntaun para poder hacer los efectos especiales.

George Lucas

Kersh quería darle al filme un tono un poco más serio que el que yo le había dado al primero pero a la vez conservando la diversión al estilo de un filme de la matinée que tenía el primero. Quería ir al fondo de los personajes con un humor menos frívolo y creo que lo logramos sin perder la diversión del primero.

Irvin Kershner

Pero lo que más me preocupaba era la caracterización de los personajes que ya habían aparecido en La guerra de las galaxias. Eso era lo más difícil. Quería que hubiera humor, emoción quería que los personajes fueran interesantes. Y allí estábamos, en los túneles de hielo con el romance en curso. ¿Cómo se hace para aportar humor a estas escenas sin perder seriedad? Había que convencer a todos de que estas personas estaban vivas y vivían en este lugar improbable y realmente sentían lo que sentimos hoy. Sentían amor, rechazo, abandono. Tenían los mismos sentimientos que espero que todos tengamos en nuestras vidas.

Larry Kasdan, que reescribió el guion completamente lo entendía y escribió algunas escenas muy buenas que de todos modos necesitaban interpretación. Y la interpretación era lo que me preocupaba, lo que no me dejaba dormir.

George Lucas

Kersh aportó mucho carácter con los droides y con Chewbacca. Los convirtió en personajes integrales y no permitió que quedaran relegados. El primer filme se centró en los droides. Por eso era fácil que desaparecieran en este filme. Un desafío era mantener su centralidad aunque la historia no se contara desde su perspectiva, como antes.

Ben Burtt

Para C-3PO, por supuesto hay sonidos de motor cuando camina y se mueve. Para eso compramos una puerta de un viejo Cadillac El dorado que tenía un motor para subir y bajar la ventanilla. Fue ese motor de la ventanilla el que usamos para el movimiento de 3PO.

Irvin Kershner

Yo sabía que C-3PO iba a dar una nota cómica. Era mi personaje shakespeariano y yo hice cosas insólitas como hacer que allí le tapara la boca con su mano. Y bien, eso no iba a apagar un micrófono o un altavoz pero pareció funcionar. Tenía esa nota humorística que yo buscaba constantemente.

George Lucas

Star Wars no es ciencia ficción. Es una telenovela espacial, lo cual es un subgénero. Un punto medio entre ciencia ficción y fantasía. El modelo que utilicé en estas historias es el cine de la matinée un género que era muy popular en los años 30 y 40. Yo quería que fuera así. Esas, al menos las del estilo de Flash Gordon y Buck Rogers eran telenovelas espaciales. Algunos las denominan historietas, pero no son historietas de superhéroes. Son como las de principios de siglo cuando comenzaron las series de aventuras. Tuvimos muchos problemas para filmar el monstruo de las nieves. No lográbamos que el traje funcionara así que lo hicimos bastante vago. Más adelante logramos crear un buen traje de monstruo más realista y pudimos darle mayor protagonismo a la criatura para que fuera más amenazadora y más interesante.

Irvin Kershner

Allí aparece por primera vez el poder de Mark el poder de un Jedi, que se desarrolla gradualmente en el filme. Tenía que salir de una situación difícil y él logra llevar la espada láser a sus manos con su voluntad y por supuesto, le corta el brazo a la criatura de hielo. Eso me preocupaba porque pensé que asustaría mucho a los niños pero, como en todo cuento de hadas, porque éste es un cuento de hadas debe haber cosas que dan miedo.

Carrie Fisher

Asistí a retiros y en uno de ellos me enseñaron que el inconsciente no distingue la diferencia entre un sueño y un filme. Emocionalmente, la reacción ante un filme es la misma. Liberará un contenido emocional primario para uno relacionado con la niñez, bla-bla-bla. Nos mostraba filmes; Uno de ellos, No podía mostrar Star Wars porque yo estaba allí. Pero pasó Quest for Fire, muchos filmes de Steven y esas cosas. Tenía algo de cierto

que era una fantasía del espacio. La gente respondió porque era un cuento de hadas para la sociedad moderna y porque uno ve a los personajes a los héroes, interpretando algo con lo que uno se identifica con gusto.

Irvin Kershner

Pobrecito R2-D2, completamente solo preguntándose dónde está su amigo. Eso prueba que tiene sentimientos que es lo que yo quería. Yo quería que todos demostraran su aspecto emocional incluso los robots. El primer día de filmación, había unos 20 grados bajo cero y teníamos que comenzar a filmar con Mark. Lo primero que hicimos fue colocar la cámara en la puerta del hotel, después de quitar una montaña de nieve. El salió a la nieve, corrió un poco y se cayó en la nieve y se arrastró y vio a Obi. Pero fueron segundos correr por la nieve, regresar. Todos estábamos cómodamente instalados del lado de adentro mientras la cámara filmaba. Pero la nieve es nieve y no se nota.

Ben Burtt

La voz del tauntaun la armamos con una grabación de una nutria de mar asiática llamada moda. Es un mamífero muy pequeño, no tiene ni 30 cm de largo pero tiene una voz potente y chillona. La nutria de mar emitía un sonido como un «ua-ua». Lo hicimos más grave y lo usamos para la voz del tauntaun.

Irvin Kershner

Quería que el cierre de la puerta fuera importante porque cercaba su intimidad. Este es otro ejemplo de emoción cuando los dos robots se preocupan por lo que pasa en la nieve y Chewbacca da un alarido, que es muy importante para mí. Fue un arrebató emocional.

George Lucas

Otro desafío de Kersh era que Chewbacca fuera más emotivo. Y creo que eso se logró maravillosamente con su tristeza cuando desaparece Han Solo. No te preocupes por Luke. Estará a salvo. Es muy inteligente, para ser humano.

Irvin Kershner

Después de terminar el filme, filmé a Alec Guinness y fue un placer. Noté que entre toma y toma Alec Guinness se sentaba en su silla y leía un pequeño libro que tenía. En un momento le pedí que cambiara una interpretación, y dijo: «¿Me esperarías un momento, por favor?». Abrió su libro y me preguntó: «¿Qué busca en ese libro?». Miré de reojo. Tenía todas sus líneas escritas a mano con marcas sobre las palabras donde quería modificar la inflexión o el énfasis.

Dennis Muren

En estas tomas el tauntaun corre en medio de la tormenta de nieve. En realidad, están viendo el tauntaun a través de un vidrio rociado con aerosol para simular nieve. El fondo

es todo blanco y se simuló la nieve proyectando luz sobre él. La animación del tauntaun está hecha cuadro por cuadro.

Ben Burtt

Parte del efecto de la nevada se logró con la banda sonora utilizando sonidos de olas marinas grabados en la costa. Al tomar el sonido de las olas y modificarlo en ciertos puntos como si hubiera ráfagas de viento el sonido es igual al de un remolino de nieve.

Irvin Kershner

Aquí hay otra escena en la que abre el cuerpo del tauntaun y pone a su amigo dentro para darle calor. Esa era una vieja costumbre de los indios y de los esquimales. Se metían en el cuerpo de un animal para no pasar frío durante la noche. El olor puede ser muy feo y de allí surgió esa frase de Harrison. «Y yo creí que olían mal por afuera». Y allí estaban, en una verdadera tormenta de nieve al norte de Noruega.

George Lucas

Los actores de este filme parecían tener frío porque de hecho tenían frío. Una de las dificultades de los efectos especiales para este planeta nevado era mostrar objetos blancos sobre fondo blanco. No se había hecho nunca en cuanto a matting. Era difícil ocultar las líneas de las siluetas.

Dennis Muren

Estos fondos que le dieron a ILM se filmaron en Noruega y tuvimos que agregar los speeders. En esa época era muy difícil. La fotografía de pantalla azul siempre fue difícil. Y la composición, armar las escenas y eliminar las líneas azules alrededor de las cosas, siempre fue difícil. En el mundo digital es mucho más fácil y sale mucho mejor. Muchas escenas de vuelo de los speeders con cámaras de control de movimiento que se mueven muy lentamente a lo largo de los modelos. Nos llevaba unas cuatro horas programar el movimiento de un Speeder y luego unos cinco minutos filmarlo sobre fondo azul. Luego días y semanas de trabajo para que todas las siluetas combinaran con el fondo. Y luego poníamos sombras debajo algunas animadas, y otras de una copia separada del modelo real que ubicábamos ópticamente para simular el reflejo de una sombra sobre el fondo filmado en Noruega.

Irvin Kershner

En esta escena en la que Mark está en el tanque casi se mata. Había una luz justo sobre el tanque que estaba abierto, con el agua burbujeando y justo antes de que él entrara se rompió la lámpara y empezaron a caer al agua enormes pedazos de vidrio muy pesados. Si hubiera estado en el tanque unos minutos después no sé si habría logrado salir.

George Lucas

No queríamos convertir el filme en un laberinto oscuro con un tono muy distinto al del filme anterior. Pero sí queríamos que fuera más sofisticado y un poco más oscuro. Por ello redujimos la cantidad de chistes tontos e ingenuos. Por ello redujimos la cantidad de chistes tontos e ingenuos. Lo reemplazamos por un humor un poco más maduro. Ella expresó sus sentimientos. ¡Vaya!

Irvin Kershner

En esa escena pude combinar la emoción, el humor y la caracterización. Los actores tenían que hacerlo verosímil. Esto era un cuento de hadas pero en los mejores cuentos de hadas uno cree en los personajes. Y por supuesto, cuando ella besa a Mark, asoman los celos. C-3PO lo comprende y Chewbacca también. Y esto prepara el terreno para otras escenas incluso para algunas del tercer filme. Los actores que seleccioné en Inglaterra eran británicos. Había pocos estadounidenses. Yo quería que los malos fueran británicos y los buenos fueran estadounidenses. Pero a veces no tenía actores y usaba actores británicos agregándoles voces estadounidenses. Hubo que doblar gran parte del filme porque había mucho ruido en el plató por los efectos especiales, las cadenas, el vapor y todo eso. Por supuesto fue Ben Burtt quien se encargó de todo eso.

Ben Burtt

Siempre creábamos nuevas explosiones y cuando estalla el robot sonda, un elemento esencial era una lámina de madera que quebramos detrás del edificio en el estacionamiento y lo agregamos sobre la explosión. La llamamos «la explosión de madera».

Irvin Kershner

Estas son las escenas que me gusta hacer con gente. Me gusta que el rostro ocupe todo el cuadro. No hay nada más interesante que el paisaje del rostro humano.

Dennis Muren

En esta escena uno se da cuenta de que las inmensas naves destructoras no son tan inmensas. Era un problema de diseño. Joe Johnston, yo y otra gente intentamos que parecieran pequeñas. Lo hicimos con la sombra, que daba la idea de que había algo mucho más grande, la nave de Darth Vader. Fue interesante diseñarlo. Y ésa es la nueva nave de Darth Vader que hicimos para este filme.

Ben Burtt

Recuerdo cuando oí el título: El imperio contraataca. Creo que George me lo mencionó unos meses antes de comenzar a filmar. Y yo no estaba seguro de que hablara en serio. Me parecía un nombre muy extremo, que sonaba a literatura barata como un capítulo de una vieja historieta. Después me di cuenta de que justamente eso hacíamos una versión mejorada de las viejas historietas que tenían títulos como «Blancos

humanos» o «El destino toma el timón» o «El Fantasma Carmesí ataca», o algo así. Por eso el título era perfecto.

George Lucas

En el primer filme había obtenido los derechos para las continuaciones. Los obtuve porque quería estar seguro de poder hacer estos filmes. Creía que iba a tener que luchar para poder hacerlos. No quería que el estudio pudiera negarse.

Pero tuvieron tanto éxito, que el problema fue otro. Querían hacerse cargo y hacerlo a su modo, y yo al mío. La lucha fue tanto por controlar el filme como por otras cosas.

Irvin Kershner

Aquí hay otra oportunidad para el humor. Casi lo único que tenía para usar en la nave era un pequeño soplete. Sólo eso podía aportar dramatismo. Tratamos de reducir la exposición al mínimo porque no se necesitaba mucho. La historia es bastante simple. Los personajes no, pero la historia sí. No es tonta... pero no es tan complicada como para necesitar mucha explicación.

Eso le permite al director trabajar con los personajes los momentos de improvisación, la puesta en escena en lugar de dar discursos interminables acerca de la exposición.

George Lucas

Estábamos preocupados, porque era una historia más oscura. Me preocupaba especialmente el final cuando el héroe pierde la batalla y tiene esa revelación sorprendente acerca de su padre y le cortan la mano. Es un final bastante deprimente que no tiene nada que ver con el final del primer filme. Pero éste es el segundo capítulo. Tenía que hacerlo para llegar al tercer capítulo. Creo que así todo converge mejor. Ya lo habíamos hecho una vez y éste era nuestro segundo intento de pulir todo el ensamblado. El primero fue experimental en cuanto a cómo encaramos la realización de la película en cuanto a los efectos especiales y a los valores de producción. Yo estaba bajo mucha presión del estudio y de todo el mundo y tenía muy poco dinero disponible. El presupuesto era como la mitad del de éste. Incluso menos.

Carrie Fisher

Otra cosa interesante de hacer esta película fue ese extraño lujo, desconocido hasta el momento de estar filmando un éxito seguro. Entonces hacer este filme era aún más divertido porque estábamos haciendo un filme que era un éxito. Y ya era un éxito. Y creo que por eso era aún más emocionante porque había una especie de locura todos querían saber qué sucedería y era un tipo de filme que nunca se había hecho antes. Este fue el discurso más largo del planeta. No tenía idea de lo que decía. «Varios cañones de iones dispararán hacia el escudo de bla-bla-bla...». Estaba atrapada en la jerigonza de la máquina de escribir de George. Así que ansiaba desesperadamente poder recordar el discurso. No tenía idea de lo que estaba hablando.

Irvin Kershner

Y he aquí lo más importante de esta escena culminante. Los preparativos para la batalla hacen que ésta funcione. La batalla uno se la espera. Se espera la acción. Se espera ver mucha violencia. Pero los preparativos crean la expectativa, la emoción y logran que uno se interese por lo que sucederá.

Y por supuesto, los preparativos son como tambores que resuenan hasta que aparece la verdadera violencia. Me fascina que esa nave que se escapa parezca una chatarra de 1930. Porque son pobres. No tienen tanto dinero como el imperio que los persigue. La idea es que uno recuerde los filmes de guerra que ha visto donde los pilotos suben a sus naves y están exaltados porque son jóvenes y saben que vencerán. De modo que esto es esencialmente material de un filme de guerra. No es algo especial que sucede en el futuro. Uno lo reconoce. Es algo que resulta familiar.

Ben Burtt

La secuencia de las naves andantes fue de las mejores para hacer el sonido porque se trataba de la amenaza oculta de estas máquinas andantes gigantes cuando aparecen en el horizonte. El ruido sordo de esas patas se logró con varios elementos. Primero, una explosión de artillería que habíamos grabado en Oklahoma el ruido de la explosión desde lejos. Eso se mezcló con el sonido rítmico de una cizalla para metales. Pero también hacía falta un sonido chirriante para las patas. Y lo encontré una mañana al salir de mi casa a buscar el periódico. Abrí el contenedor de la empresa recolectora de residuos y la tapa chirriante produjo un sonido tan bueno que lo grabé y se convirtió en otro elemento de las naves andantes.

George Lucas

Las naves andantes se inspiraron en la novela en la que se basó La guerra de los mundos donde los marcianos, como arañas caminaban sobre sus patas. Yo quería que esta batalla fuera distinta y original sin tanques, ni nada de lo típico militar y se me ocurrió la idea de las máquinas andantes gigantes. Son altas porque quería que los speeders volaran debajo de ellas para lograr una batalla más dinámica. Y además tenía que considerar que en el primer filme había una gran batalla final pero en éste no había nada parecido.

Dennis Muren

Para las máquinas andantes usé animación cuadro por cuadro. Se habló de motorizarlas pero si lo hubiéramos intentado aún estaríamos en eso. Se juntaron todos y armaron modelos de las máquinas andantes de unos 60 cm con patas de unos 5 cm de ancho como para tomarlas con una mano y moverlas cuadro por cuadro de una posición a otra.

Los fondos son inmensos cuadros hermosos que pintó Mike Pangrazio de 4 a 6 metros de ancho. Las tomas aéreas de las máquinas andantes son de un plató de unos 3 metros cuadrados con trampillas para que los animadores pudieran entrar entre cuadros.

Irvin Kershner

Uno nota que el periscopio se parece mucho al de un submarino. Es una de las cosas tan agradables de este filme, todo resulta familiar. Por ejemplo, en la actualidad, un piloto usaría un uniforme como ése.

Dennis Muren

La nieve del suelo que aparece en las tomas cuadro por cuadro se hizo con microesferas, partículas pequeñas que se usaban para espesar pintura, o algo así. A veces usábamos harina, y la manipulábamos cuidadosamente con brochas para simular bancos de nieve pero sin tocarla, ni por accidente, entre cuadro y cuadro. Si alguien se apoyaba con el codo la nieve cambiaba de posición y parecía falsa.

Irvin Kershner

Cuando cae es maravilloso y, por un momento, todos están tan contentos. Yo creo que las explosiones son muy necesarias. Hay una cierta satisfacción en ver explotar cosas en especial cosas malas. Y a los niños les encanta. Aquí está nuevamente Chewbacca con Han Solo. Siempre peleando, siempre discutiendo por algo. Pero se quieren. Y aquí está despidiéndose de R2-D2. «Cuídate». Es lo que cualquiera le diría a un amigo que parte hacia una batalla.

Ben Burtt

La batalla en la nieve requirió muchos efectos. El sonido de los disparos láser de las naves andantes era un fragmento del sonido que hace un viejo motor de biplano cuando se lo lleva a muchas R. P. M y luego se arranca mecánicamente. Al arrancar, hace un sonido chirriante que usamos para los disparos láser de las naves andantes. El sonido del vuelo de los speeders lo sacamos de una grabación de la autopista de Los Ángeles a través del tubo de una aspiradora. Metí un micrófono adentro y lo apunté hacia la autopista. Ese sonido que obtuve fue el que utilizamos para el vuelo.

Irvin Kershner

Y aquí aparece nuestro héroe en problemas... en serios problemas. Pero tenemos que seguirlo, porque él es quien nos lleva hacia la batalla, y quien nos saca de ahí. Ahí mismo hicimos el aterrizaje. Pusimos la pequeña máquina en la nieve. Las patas las agregamos después en el estudio.

Dennis Muren

Esta toma de la nave andante pisando el Speeder fue difícil. Habíamos filmado a Mark saltando y teníamos que lograr la destrucción del Speeder en el fondo. Tuvimos que usar un rotoscopio manual en esa toma para que funcionara.

Irvin Kershner

Estamos dentro de la cámara de hielo y, por supuesto, todos estos efectos son efectos reales en el escenario. Necesitábamos el humo, y que se cayeran esas cosas. Cuando el

edificio temblaba, era la cámara que temblaba y los personajes reaccionaban a eso. De modo primitivo las chispas son necesarias para mostrar que hay un incendio y dar la idea de peligro. Entonces, cuando es posible hay que usar fuego y chispas. Muchas chispas.

Dennis Muren

Esta secuencia en la que alzan a Luke es emocionante. Todas estas escenas de la secuencia son muy buenas. Hay gente que corre debajo de las naves andantes. Es como trabajar en un viejo filme de King Kong. Aquí hay animación cuadro por cuadro. Subimos a Luke con un cable animado. En realidad es un cable animado dibujado, no uno en miniatura.

Irvin Kershner

Esta pieza se construyó en el estudio. Y estaba colgado debajo de esa cosa gigante y cayó en la nieve verdadera.

Dennis Muren

Cuando estalla la pirotecnia, usamos una nave andante más grande. Hicimos una de 1,5 m para las explosiones. La forma en que se desploma me parece ingeniosa, cae de costado. Se había hablado de que cedieran las patas traseras y quedara sentada. Pero nos pareció demasiado cómico. Habría sido gracioso. Es genial ver a criaturas gigantes atacando a personas. Es muy divertido, aun hoy.

George Lucas

Lo bueno de Star Wars es que siempre pude contar la historia sin interferencia. Incluso la primera. En el estudio, Alan Ladd, Jr. me ayudó mucho y me dejó decidir. Pero desde el primer filme hubo cambios de autoridades en forma constante. Tener buena relación con el estudio en una época no es garantía de que uno la seguirá teniendo en unos años. Por suerte, esos cambios corporativos no me afectaron. Como este filme no era una segunda parte tradicional sino la continuación de una historia y como no tenía principio ni final, tenía una estructura especial, las grandes tomas de acción aparecen al comienzo y termina de modo personal. Creo que un estudio no lo habría aceptado si hubiera podido decidir qué sucedería y qué no.

Irvin Kershner

Están escapando. Hay muchas explosiones, muchas chispas. Hay que ponerle chispas. Y lo logran por un pelo. El pobre C-3PO intenta alcanzarlos. Es difícil con ese traje. Pobre C-3PO... siempre queda rezagado. Esto se convierte en un chiste recurrente, lo cual es necesario para que haya humor.

George Lucas

No tuve que presionar a Kersh. Creo que él tenía mucha presión para que fuera lo mejor posible. Para no hacer fracasar la franquicia. Para que este filme fuera mejor que el primero.

Irvin Kershner

Y aquí está Han Solo. Siempre con problemas con su nave. Se puede ver que al golpear la nave, se encendieron todas las luces. Es uno de los chistes más viejos del mundo. Esta es una cosa de alta tecnología que supera la velocidad de la luz y él golpea la pared y se encienden todas las luces. No sé cuántas personas lo entienden, pero me encanta. Estos son los momentos que quería lograr. Otra cosa en la que hay que creer son los tiempos. Dentro de la escena, el ritmo de los actores el ritmo del discurso, del movimiento el ritmo de la puesta en escena todo esto tiene una duración definida. Y éste es el mayor acto de fe. Esta toma es la única toma realizada en exteriores en Londres en todo el filme, después de Noruega. Los exteriores se hicieron en Noruega, y el resto se filmó en el plató salvo eso.

Dennis Muren

En El imperio intentamos darles una dinámica nueva a las naves y a los speeders para que volaran. Y fotografiarlos de manera diferente. Hubo una toma con un caza X en el sector derecho del cuadro que ladeaba y salía por la izquierda sin que la cámara hiciera una toma panorámica. Esto se hizo para darle más dinámica. Todo el tiempo buscábamos distintos modos de mostrar las naves. Para dar la escala de la destructora pusimos muchos cazas TIE y el Halcón Milenario justo adelante para mostrar la dimensión de esa nave destructora. Había tres escalas: Estaban los TIE y el Halcón que todos conocían la nave destructora más grande y además estaba la inmensa nave de Darth Vader.

Esto fue divertido. En esta escena queríamos mostrar estas naves inmensas y apenas podíamos maniobrarlas y girarlas. Conceptualmente, fue difícil imaginar cómo visualizar esto. Pero se nos ocurrieron algunos ángulos interesantes para mostrar el Halcón cayendo con los cazas TIE y más arriba los disparos fallidos.

Irvin Kershner

En estas escenas cuando entran en el campo de meteoros Harrison hablaba muy rápido. Cuando nos reunimos en Hollywood para el doblaje, me pidió revisar el proyector. Dijo: «Yo no puedo hablar tan rápido». Decía que el proyector estaba lento. El proyector iba a la velocidad correcta. Le dije: «Hablabas rápido porque había mucha adrenalina, estabas metido en la escena». «No puedo»; dijo. Hicimos correr la escena una y otra vez, hasta que tomó el ritmo. Y claro que podía hablar a esa velocidad. Y lo hizo. ¡Bum! Se le cae esa cosa en la cabeza. No lo vemos, pero lo sabemos.

George Lucas

Quería empezar a desarrollar la historia de amor pero no podía resolverla hasta el tercer filme. Es la evolución de una historia de amor que no va a ningún lado en este filme. Al final, él le confiesa su amor pero en el próximo filme no es que estén perdidamente enamorados, ni que se resuelva. Es una evolución sutil de la relación emocional que tienen.

Eso siempre fue difícil en esta historia en particular porque la historia de amor es un factor secundario aquí. Es sutil en el primer filme. Avanza levemente en el segundo. Y en el tercero, hay una muy leve resolución. En los filmes de la matinée no había historias de amor. La historia de amor era «héroe conoce a heroína y se enamoran». No había diálogo ni nada de eso. Se daba por entendido. «¿Eres el héroe? Yo soy la heroína». «Bien. Besémonos». No había nada de profundidad en ello. Y no se dedicaba mucho tiempo al tema de la historia de amor.

Dennis Muren

Elaboramos esto a partir de las ideas originales y pusimos una gran caída aquí cuando se meten en el cañón. Originalmente, volaban sobre la superficie. Me pareció interesante entrar a un cráter pasar por un tramo angosto, y luego de costado para poder salir. Esto se copió en muchos filmes. Hizo que la secuencia fuera más interesante. Y logró luego una mejor transición a esta escena. Ya creyeron que están a salvo y luego aparece ese agujero donde pueden esconderse. Originalmente, sólo volaban sobre la superficie veían el agujero y eso era todo.

Irvin Kershner

Ese movimiento me parece hermoso. El mayor problema que tuve en este filme fue que es la segunda parte de una trilogía. Y la segunda parte de una trilogía es un filme más tranquilo. Como la segunda parte de una sinfonía o el segundo acto de una obra. Es más descriptiva, y tiene menos acción. Se analizan los problemas. Debe servir de publicidad para la tercera. Debe servir de publicidad para la tercera. Debe llevar a ella sin que se note, sin esfuerzo. Nunca perdí eso de vista.

George Lucas

Lo que pasó con Dagobah fue que en la historia original en este punto de la historia Obi-Wan Kenobi asesoraba a Luke sobre convertirse en Jedi, la naturaleza de la Fuerza y cómo aprender a usar la Fuerza. Pero debido a la situación en Una Nueva Esperanza decidí que no le quedaba mucho por hacer a Obi-Wan Kenobi en la última parte de la película y me pareció más dramático matarlo. Pensaría qué hacer en el próximo filme cuando llegara el momento. Aquí estaba, en la próxima película en la mitad de esta sección y Luke debía aprender a usar la Fuerza a través de un Jedi que supuestamente debía ser Obi-Wan. Como lo había matado, ya no podía hacerlo. Así que inventé un nuevo Jedi, Yoda.

Para contrarrestar lo que imaginé serían escenas largas con mucho diálogo quería que fuera un personaje alienígena peculiar que fuera divertido. Y como supuestamente era uno de los mejores Jedi quería que fuera muy pequeño y que no pareciera un Jedi para que fuera realmente una sorpresa cuando esta criatura parecida a un sapo que está al borde del camino resulta ser un gran maestro Jedi. Pero surgió del problema que me representó haber matado a Obi-Wan Kenobi en la primera película. Técnicamente no lo maté, sino que se unió voluntariamente a la Fuerza. El tema de unirse a la Fuerza

voluntariamente que es un tema central de estos filmes y ser capaz de conservar la personalidad, la individualidad después de pasar al otro lado es parte de lo que se explica en los primeros tres filmes. Aquí es una especie de misterio. Nunca se explica cómo y por qué sucede.

Ben Burtt

Dagobah le da amplia libertad al ingeniero de sonido porque se puede crear un mundo desconocido que está fuera de cámara. Es posible darle una inmensidad que en realidad no existe. Comencé con algunas grabaciones de pájaros en el zoológico pero eran de una pajarera con mucho eco. Al disminuir la velocidad de la grabación parecían aullidos aterradores que era lo que buscábamos. También había sonidos de muchos otros animales mezclados. Hicimos grabaciones de mapaches en una tina para contenerlos y que no se alejaran del micrófono. Recuerdo que en la filmación original hecha en el plató R2 no emite sonidos en ninguna de esas escenas sino que se escucha al director, Irvin Kershner haciendo los sonidos para darle la señal a los actores. Y era divertido oírlo. Imitaba lo mejor que podía los sonidos de la primera Star Wars.

Irvin Kershner

Esta es una escena íntima entre los dos. Le limpia el pequeño lente. Y ahí sale el lodo y el agua.

George Lucas

En esta película era importante darnos cuenta aquí de que Darth Vader era un humano. No era un robot. No era un monstruo ni un extraterrestre. En el primer filme, no se sabe qué es. Nunca se lo ve. Después de analizar eso con Kersh se le ocurrió eso de que se pusiera el casco. Eso preparaba el camino para el próximo filme.

Irvin Kershner

Para mí ése es el modo de mostrar a Darth Vader. Lo veo con el casco y me pregunto qué diablos hay abajo. ¿Es un hombre común? ¿O son pedazos de un hombre? Y eso es lo que le pasa al público cuando no ve demasiado.

Aquí están en un hoyo interdimensional ¿Ven cuando se mueven? Yo estoy gritando: «¡Derecha! ¡Izquierda! ¡Derecha!». Y se arrojan en la dirección que les digo. Si digo «Derecha»; se arrojan a la derecha y la cámara, sostenida en mano, se mueve hacia la izquierda. Entonces parece que la nave se mueve y ellos también. Y esperan. ...Dije: «Derecha». Era la oportunidad de que cayera en sus brazos. Un momento hermoso. Todos queremos que suceda algo entre ellos y se va forjando. Es la segunda vez que están juntos en un gran primer plano. Ella sí que se está resistiendo. Aquí estamos en el planeta que está lleno de lodo, agua siempre brumoso. Nunca hay sol.

George Lucas

El tema mitológico clásico que aparece en muchas historias es que el personaje místico clave es un animal al borde del camino que parece muy insignificante y el héroe, al pasar, es amable con él. La mayoría de la gente pasa de largo lo ignora, o lo desprecia, o lo maldice pero el héroe es amable. Y por ser amable, el héroe obtiene la magia del personaje que está al borde del camino. En este caso, desarrollé ese tema más literalmente que en el primer filme. Se parece a lo que es Obi-Wan Kenobi en el primer filme como viejo mago. Pero aquí es mucho más el sapo mágico, por así decirlo. Esto fue un gran desafío. No quería que Yoda pareciera un hombre con un disfraz. Entonces lo hice de 75 cm de alto para que fuera imposible que alguien entrara en él. En Inglaterra, habíamos trabajado en frente de ITV donde estaba el grupo de Jim Henson. Y conocíamos a Jim Henson. Le pregunté a Jim si creía posible crear un títere que pareciera real y hacer que funcionara. Le pareció una idea interesante, y creyó que podría funcionar. Nos asesoró sobre este tema. Y nos recomendó a Frank Oz como titiritero. Dijo que era el mejor.

Irvin Kershner

Stuart Freeborn, con la ayuda del grupo de Henson creó la cabeza. Que, a propósito, después dijo que era un retrato mío. Yo no lo veía parecido a mí, pero él sí. Sí lo veía parecido a Stuart Freeborn, el realizador de Yoda. Son como dos gotas de agua.

George Lucas

Jim Henson y yo y Frank Oz y Stuart Freeborn y Kershner y Frank Oz y Stuart Freeborn y Kershner nos pusimos en marcha para crear algo que parecía imposible cuando se me ocurrió la idea de un Jedi de 60 cm de alto.

Irvin Kershner

Yoda es un sapo travieso, lo cual le da carácter. Y sin ese carácter no es nada. Es un títere.

Ben Burtt

Fue divertido editar la voz de R2 en esta secuencia con Yoda porque había momentos cómicos e interacción entre Yoda y R2. Fue un gran delirio tener a esta pequeña criatura traviesa y luego un robot que emite pitidos. Ver a ambos discutir y pelearse por la vara y los objetos.

Irvin Kershner

Realmente es como un niño. Creo que es por eso que los niños lo adoran. Me encanta cuando le pega. Es parte de la caracterización. Es un niño curioso que no cederá algo que encontró.

George Lucas

Fue una de las cosas más aterradoras porque si se parecía a la rana René, estaríamos muertos. Teníamos miedo de que fuera un nuevo personaje horroroso. No se sabía cómo lo habíamos hecho. Creo que cuando se estrenó, causó esa impresión. No se entendía

cómo habíamos creado el personaje. Pero fue la lucha con este personaje lo que me llevó a decir: «Dios, ojalá pudiera hacerlo caminar». No puede caminar más de un metro porque es un sujeto en una mano.

Moverlo implica un gran esfuerzo. Eso me dio la idea de crear personajes digitales que se movieran por el plató sin tener que bloquear toda la escena alrededor del titiritero.

Irvin Kershner

Ahora tenemos el problema de la nave. Y, claro, C-3PO lo descifra bastante bien. El empalme está polarizado. Pero Han Solo no puede aceptar consejos de un robot. Entonces, le dice que verifique lo que sea que hay que verificar que acaba de escuchar de C-3PO. Ese es otro chiste muy viejo. Y por eso funciona. Aquí tenemos la escena de amor. Es la tercera parte de la preparación para lo que viene después. Se nota que ella lo ama. Es decir, todos se dan cuenta. Pero no, ella se va a resistir. Y de eso trata la escena. Y claro, él quiere besarla. Y un beso en este filme equivale casi a una relación sexual. No para los niños, sino para los adultos. Eso creo.

Carrie Fisher

A Harrison no le gustan las escenas en las que tiene que besar. Yo nunca lo había hecho. Antes de la toma, me contó que había hecho una escena de un beso en la que se puso ostras en la boca y cuando besó a la persona le pasó unas ostras. Imaginarán que yo esperaba ese beso con gran entusiasmo. Sin duda, él me llevaba ventaja.

Irvin Kershner

Y ella se resiste hasta el final. Pero se acerca. ¡Y sucede! Qué alegría. Sucede. Y ahí llega ese estúpido robot que entra en el momento equivocado y le interrumpe la diversión.

George Lucas

Siempre me gustó la parte en que un asteroide choca contra una de las naves destructoras. Y en la sesión informativa con Darth Vader uno de los hombres muere. La imagen se desvanece. Los Nazis tienen los mismos uniformes que usamos en el primer filme. Tienen un aire autoritario, muy militar, muy al estilo del imperio. Verán, a medida que avancemos, que no aparecen en la República, en los tres primeros filmes. Ahí no aparece ese aspecto militarista porque en los primeros tres los Jedi mantienen la paz en el universo, no el ejército.

Ben Burtt

El trabajo más difícil para cualquier ingeniero de sonido es seleccionar el sonido correcto para el momento correcto. No hay que incluir todos los sonidos que podrían ocurrir en un momento determinado. El oído no podría distinguirlos. Hay que ser selectivo y escoger los adecuados. Hay que ser selectivo y escoger los adecuados y orquestarlos en el momento justo. Y como ocurre con la música, hay ciertas

convenciones y una historia anterior que definen qué se puede hacer. En Star Wars, muchas de las cosas vienen de viejas películas de ciencia ficción.

Hay cosas de las series de Flash Gordon o El planeta prohibido, o películas que me gustaban de niño. Las grabaciones realizadas en el laboratorio de Ken Strickfaden se terminaron usando en todos lados en El imperio contraataca y en los siguientes filmes de Star Wars. Son grabaciones de los objetos de utilería del viejo Frankenstein de los años 30, que le pertenecen a su inventor Ken Strickfaden. Fue en este filme que lo conocí. Fui a su casa y grabé todos esos dispositivos. Era una colección grandiosa de sonidos eléctricos extraños. Algunos se usaron esporádicamente.

Irvin Kershner

R2-D2 quiere saber qué pasa adentro y se para en puntas de pie. Hicimos un dispositivo especial para eso. Dije: «Quiero que se pare en puntas de pie». Trabajaron toda la noche hasta lograrlo. Estábamos filmando en un pequeño plató. Estábamos de rodillas. Es muy pequeño. Debía ser así.

George Lucas

Las escenas con Yoda se escribieron para el títere. Se escenificaron alrededor del títere en la pequeña casa, en lugares que permitieran hacer estas escenas. Quería que hubiera cierta variedad porque todas ocurren en la misma parte de un planeta. Al tener interiores y exteriores en lugares limitados sin mucho movimiento, pudimos resolver el tema del títere. Kersh hizo un gran trabajo con esto. Se conectó muy bien con Yoda. Yoda funcionó así de bien porque Kersh creyó mucho en él. Creyó en lo que decía, y creyó en él como personaje. Nunca lo descartó como idea ni lo consideró sólo como un títere.

Irvin Kershner

Para mí Yoda era un Maestro Zen. Las cosas que dice «la guerra no engrandece a nadie» y esas cosas son como pequeños pensamientos Zen. Creo que la gente responde a esas cosas.

George Lucas

Lo divertido de este personaje es que comienza como una pequeña criatura graciosa y luego se vuelve un viejo Jedi sabio. Y lo hace en esta escena. Al principio es un poco tonto, y luego cambia. Se ve como pasa de ser excéntrico a ser alguien muy sabio. ¿Qué sabes de estar listo? Durante 800 años entrené a los Jedi. La actuación de Frank Oz en esta película fue brillante. Intentamos que lo nominaran para los Premios Oscar y el Sindicato de Actores dijo que los titiriteros no son actores. Me pareció un disparate. En los viejos tiempos, la actuación comenzó con títeres y titiriteros. Eso fue hace miles de años. Antes del Sindicato de Actores. Pero es una actuación brillante. Y eso es actuar. Y de lo mejor.

Irvin Kershner

Debajo del plató hay seis televisores en círculo. Frank Oz y sus titiriteros manejan los hilos que hacen funcionar las orejas, los ojos. Y miran las pantallas. Yo estoy arriba, al lado de la cámara con audífonos para poder oír, y miro el monitor y los miro a ellos al mismo tiempo. Por lo tanto veo lo que ellos ven a través de la cámara. Es muy difícil de filmar.

George Lucas

La escena en la boca de la serpiente funcionaba mejor en teoría de lo que resultó. Es un concepto muy difícil de lograr. Creo que funcionó, pero siempre pensé que sería gracioso ver la nave salir de la boca de la criatura. Pero la mayoría de la gente se asombra se desconcierta, creo. No logramos la reacción esperada al final de esta escena. Estaba basada en un tema mitológico pero cuando la armamos, y mientras la escribí me parecía muy graciosa. La revelación. No logramos que esa revelación fuera tan graciosa para el público como lo fue para mí cuando la escribí. A veces al escribir, uno tiene una idea, la plasma, y uno mismo se ríe. Eso me pasó al escribir esta escena, pero no resultó como lo esperaba. Estaba ansioso por revelar lo que ocurría antes de que pasara pero luego el filme adquiere vida propia y las cosas deben hacerse de un modo determinado. La historia no permite revelarlo antes de que ocurra. Porque el filme no es sobre la serpiente. Ni siquiera estas escenas lo son. Las escenas son sobre Han Solo y Leia y son escenas de amor y del logro de más intimidad más que escenas sobre dónde están y cuál es el peligro.

Ben Burtt

Esta es una de las pocas veces en todos los Star Wars que incluimos un sistema para respirar en otro planeta. Sólo van a lugares donde se respira oxígeno. Nadie nunca necesita un casco espacial.

Irvin Kershner

Están estas cosas que son pájaros que comen metal que son bastante peligrosos. Son sólo pedazos de plástico colgados de cañas de pescar que se mueven por la escena.

Carrie Fisher

Ese era un miembro del equipo con un Mynock en una cuerda. Aquí la actuación consiste en inclinarse.

Irvin Kershner

Yo les grito hacia qué lado inclinarse. Y las cámaras van para el lado opuesto.

Carrie Fisher

Él dice: «Hacia la derecha. Inclínense hacia la izquierda juntos. Y ahora a la derecha». Es como el cine mudo. «Todo en silencio. ¡A la izquierda! Y ahora inclínense juntos».

Irvin Kershner

Sólo se mueven de un lado al otro según mis instrucciones. Igual que en la nave. Para C-3PO fue difícil hacer esto por la limitación de sus movimientos. Pero ahí lo logró.

Dennis Muren

Para la secuencia del hoyo, hicimos un túnel de unos 60 cm. Pasaba la cámara y luego estos dientes muestran que hay algo más. Cuando ese gusano inmenso saca la cabeza lo que en realidad se ve es un títere. Tiene 15 cm de diámetro. Sólo se asomaba. Lo filmamos a alta velocidad en una maqueta de 2 metros de ancho. Y con la nave pequeña fotografiada sobre azul el plató parecía inmenso, aunque era muy pequeño.

Irvin Kershner

Aquí está Luke entrenándose. Me pareció que la mejor forma de hacerlo sería que cargara a Yoda. Diseñamos un Yoda pequeño que queda prendido de él y no se mueve. Y en los primeros planos, sí se podía mover.

George Lucas

Este es otro ejemplo de qué hacer cuando hay un títere. Imposible moverse. No puede correr ni caminar. Se nos ocurrió ponerlo en una mochila para poder transportarlo. Hoy en día, con la tecnología digital, estaría dando saltos a su lado.

Irvin Kershner

Pero me dio la posibilidad de que se detuvieran y hablaran.

George Lucas

En un filme como éste pusimos unos 10 minutos de enseñanzas sobre la Fuerza y la naturaleza del lado oscuro. Había un giro filosófico en estas escenas en Dagobah y todos estaban nerviosos acerca de si esto funcionaría bien o si la gente se dormiría. Y creo que se logró en parte con este alienígena fascinante y con la actuación de Frank Oz que es creíble y sincera. Y esto logra que la parte intermedia de este filme sea más bien tranquila en contraste con lo que se esperaba del segundo filme de Star Wars. Era imposible saber si funcionaría porque no tenía el estilo de una continuación. El riesgo era que comenzaba con acción y aventura.

Como diciendo: «Aquí está la acción y la aventura». Pero desde ahora, el filme se volverá más personal y los personajes filosofan y piensan más en sus sentimientos.

Irvin Kershner

Aún es débil. Hay que fortalecerlo. Y Yoda es quien debe hacerlo. Es su trabajo. Ahora debe ir y explorar una cueva porque se está entrenando, y Yoda así se lo ordena. Y aquí la expresión de Yoda es seria porque ya sabe lo que sucederá. Porque en realidad él prepara lo que sucederá en la cueva. Porque Luke se enfrentará a sí mismo, a sus temores. Y le dice que no lleve armas, que no las necesita. Él no lo cree. Aún es un hombre débil.

Aún necesita las armas y la espada. Eso demuestra su debilidad. Quien necesita un arma, es débil.

George Lucas

El hecho de entrar al árbol tiene que ver con aprender sobre la Fuerza, aprender que la Fuerza está en uno, y que a la vez es uno quien crea su propia energía negativa. Si uno tiene malos pensamientos o actúa de mala manera, o encara algo con temor luego tendrá que defenderse o sufrir las consecuencias. En este caso, él lleva su espada, y eso significa que luchará. Si no la llevara, no lucharía. El crea esa situación en su mente porque en líneas generales lo que hizo que Darth Vader se convirtiera en Darth Vader es lo mismo que hace que Luke lleve su espada. Al igual que más adelante, nos enteramos de que Darth Vader es su padre es parte de él. Él puede convertirse en Darth Vader si elige el camino del odio y el temor, y las armas en lugar del camino de la compasión, del cariño y la bondad. El gran peligro latente de la saga es ése convertirse en Darth Vader. Cuando se estrenó este filme, eso no se sabía. Nadie sabía que eso sería parte de la trama. E incluso, cuando al final, uno se entera de que es su padre no se termina de entender el verdadero peligro sino sólo la metáfora de que él puede ser su propio enemigo. Funciona como una especie de metáfora filosófica pero también es parte de la trama.

Irvin Kershner

Cuando le corta la cabeza uno piensa que es realmente Darth Vader. Pero se nota que está en cámara lenta por lo que parece irreal. Y él mira dentro del casco y es su propio rostro. Es decir que se enfrenta a sí mismo. Él es su propio enemigo.

George Lucas

Fue interesante incluir a los cazadores de recompensas. En algunas de las historias y guiones originales tenían un papel más importante. Prácticamente se eliminaron de Una nueva esperanza. Por eso fue divertido recuperarlos para este filme. Fueron el punto principal de la trama de Han Solo. Se anticipaba en Una nueva esperanza con la escena de Jabba el hutt, pero nunca había podido retomar esa historia. Boba Fett es popular porque es misterioso y poderoso y se parece mucho al hombre sin nombre de los westerns de Sergio Leone.

Irvin Kershner

La nave no se movía. Estaba sobre patines. Pero no la podían mover tan rápido así que lo hicimos con la cámara y sacudimos un poco el plató. Pero con eso no se lograba mucho. Miren la frustración. La frustración de Chewbacca es genial. Demuestra que siente. Harrison realmente se metió en el papel. Era Han Solo. Estaba en problemas. Actuaba como si estuviera en problemas. Transmitía eso. Se nota que las tomas son muy cortas. Era esencial mantener el ritmo del filme. Es cierto que las tomas son cortas y hay muy poco diálogo pero en el armado de las escenas entre corte y corte necesitaba mantener el ritmo para que fuera constante, el mismo ritmo. Y ésa era una de las cosas

que más me preocupaba de toda la filmación. Iba adivinando. Todos los directores lo hacen. «¿Estará bien el ritmo? ¿La puesta en escena? ¿Estamos transmitiendo lo que queremos? ¿Nos estaremos olvidando de algo?». Y el camarógrafo se pregunta: «¿Está bien la luz? ¿Lo arruinarán en el laboratorio?». Siempre hay algo.

George Lucas

El desafío de las escenas en Dagobah era explicar todo lo posible acerca de la Fuerza sin que se volviera completamente didáctico y aburrido. Pero hay aspectos de la Fuerza que se necesitan para definir lo que un Jedi puede hacer y los otros no. Y ésa es la finalidad de estas escenas. Decir: «¿Qué es la Fuerza? ¿Cómo funciona? ¿Qué poderes tiene la Fuerza?».

Esta escena en particular es una de mis preferidas. Se trata del poder del pensamiento positivo o las creencias. Si uno cree en algo, funcionará. Si uno no cree, no. Y para lograr algo en la vida es necesario creer que uno puede hacerlo. Muchas de las escenas contienen antigua sabiduría popular que aparece en todo tipo de historias. Como creer en uno mismo y en lo que uno hace. Esta información se transmitía a las nuevas generaciones. Contigo es siempre no se puede hacer.

¿No escuchaste nada de lo que dije? Frank tiene muchos diálogos largos. Muchos sermones y enseñanzas, y realmente lo hace muy bien con gracia y con personalidad y por eso resulta interesante.

Irvin Kershner

Cuando hacían estas escenas Mark no oía lo que decía Yoda. En los ensayos, le pusimos un audífono y así podía oír a Frank Oz hablando debajo del piso. Ensayamos una y otra vez. Y luego hicimos la toma en la que él esperaba y respondía una y otra vez. Aquí él está usando la Fuerza. Ya la usó una vez en la cueva de hielo para poder sacar la espada de la nieve. Pero esto es algo grande. Tiene que sacar una gran nave del agua, de la mugre. La nave tiene ¿6 o 9 metros de largo? Sólo había 1 metro de agua. Todo estaba sujeto con bisagras. Había buzos bajo el agua tirando hacia abajo para que pareciera que todo se iba hundiendo. El tamaño no importa. Mírame. ¿Me juzgas por mi tamaño? Y no deberías hacerlo. Y aquí tenemos al gran filósofo Yoda. No se puede mostrar emoción excepto en el movimiento corporal, las orejas. Su parpadeo es importante si los ojos están abiertos, o entrecerrados. Era lo único que teníamos. Pero Luke está tan bien personificado en todo el filme.

George Lucas

Al principio cuesta creerlo. Pasa en muchos filmes. Al comenzar uno siempre mira partes del filme y piensa: «¿Esto será creíble? ¿Esto saldrá bien? ¿O el público se reirá y dirá que es una tontería?». Porque nunca se sabe. Uno enfrenta un gran desafío. Uno sabe que hay grandes posibilidades de que salga mal. Cuando uno se arriesga, sobre todo con algo como Yoda, y yo lo hice en el primer filme, al centrarlo en los droides y poner un copiloto que era un perro gigante. Es decir, todo eso. ¿La gente aceptará esta fantasía o

no estarán dispuestos a hacerlo? Al trabajar en algo así, nunca se sabe si uno logrará esa cuota necesaria de suspensión de la incredulidad o si resultará inverosímil. Uno utiliza el medio como puede para que resulte creíble. En última instancia, debía tener un personaje verde que pudiera actuar. Fue necesaria toda nuestra energía creativa para poder darle vida a Yoda.

Irvin Kershner

Y ahí sale del agua. Esto llevó 10 horas. Se nos rompía todo. Se caían las alas. El agua no estaba bien. Fue muy difícil. Esta parte fue fácil. Tiraron de la nave con un cable. R2-D2 mira hacia arriba asombrado. No tiene expresión, pero uno sabe que está asombrado. Ben Burtt Un momento hermoso para el Depto. de Sonido es cuando se toma una escena de Star Wars que está en un mundo de fantasía, sin un ambiente. Las máquinas o los personajes no hacen el sonido correcto y, por primera vez, se crea el ambiente. Se agrega el sonido de los vehículos y de las voces. Y de pronto la película se eleva a un nivel dramático muy superior. Y esos momentos son mágicos. Son divertidos.

Irvin Kershner

A este tipo le llegó su hora. Es el ex almirante. Lo acaba de matar Darth Vader. Y por supuesto, lo bueno de matar a alguien así es deshacerse del cuerpo. Lo hace un verdadero asesinato. Si sólo se hubiera ido, no sería tan bueno.

George Lucas

Lo de Pielt termina dando una nota humorística ya que logra sobrevivir a todo eso. Al final él también espera que lo maten, pero eso no pasa. Al final él también espera que lo maten, pero eso no pasa. Tengo que enfatizar todo el tiempo que Darth Vader es malvado porque, en última instancia, tiende a despertar compasión. Especialmente en el próximo filme. Quería preservar su lado malvado. Para eso, lo más fácil era que matara a quien se le cruzara.

Dennis Muren

Esto es algo simpático. Es un modelo que usamos para la parte de atrás, en la nave destructora. Este pequeño Halcón mide 4 o 5 centímetros de ancho. Esta secuencia también es divertida, ver cómo huyen y se esconden. Salió bastante bien, con imágenes gráficas de las naves destructoras triangulares volando por ahí.

Irvin Kershner

Cuando apagan a C-3PO ahí me parece un momento maravilloso porque implica que de veras es un robot que tienen absoluto control sobre él y aun así, dependen de él.

Carrie Fisher

Esto es agradable porque estamos de acuerdo acerca de apagar el robot. Es la primera vez en un millón de años que estamos de acuerdo. Y nos hablamos con calma creo que por primera vez en todo el filme. Y yo le sonríó levemente por primera vez.

Irvin Kershner

Me gustan mucho estas pequeñas escenas íntimas de cerca. Se ve la cabecita de C-3PO asomándose por ahí con los ojos bien abiertos, claro, porque no puede cerrarlos.

George Lucas

Los conceptos, las ideas, los temas de la primera trilogía también traté de usarlos de otro modo en los Episodios I, II y III. Por eso parecen reflejar algo que uno ya vio. O, por cómo cuento la historia, es al revés. Se verá algo que hará el padre de Boba Fett y luego se verá a Boba Fett haciéndolo aquí, en esta escena de la chatarra. Hay muchas escenas de la primera trilogía que son muy similares a escenas de la segunda trilogía. Y esto prepara el terreno para la segunda trilogía aunque en orden inverso. Es lo que llamo retomar la idea. Es como un tema musical que se repite una y otra vez, en distintas formas. Utilicé esa misma técnica en las seis películas. E incluso entre estas películas, repito cosas y el mismo personaje u otro personaje debe enfrentar una misma situación, o el mismo dilema moral y luego vemos cómo lo resuelve en contraste con lo que haría otro personaje.

Irvin Kershner

Aquí continúa el entrenamiento. Luke debe aprender a hacer cosas que antes no podía hacer pero aún no lo sabe. Lo único que sabe es que debe ir a salvar a sus amigos y eso define a su personaje.

George Lucas

La impaciencia de Luke es fundamental. No quiere terminar su entrenamiento. Está obnubilado por lo que siente por sus amigos y eso prevalece sobre la razón. No piensa «Tengo que terminar esto antes de poder salvarlos». «En realidad no puedo salvarlos». Pero él toma el camino más fácil, el más arrogante el del sentimiento, el menos práctico y decide: «Iré a hacerlo sin pensarlo demasiado». Y el resultado es el fracaso para Han Solo y para él. Es un tema que debe estar en el filme, pero es algo que era riesgoso para la trama porque básicamente mete la pata, y todo sale mal. Y es a causa de la decisión de Luke de decir: «Sé que no estoy listo, pero igual lo haré».

Dennis Muren

La secuencia de Ciudad Nube fue una de las más difíciles. Creo que estas tomas se filmaron desde un jet Lear. Filmamos las naves sobre pantalla azul. Con control de movimiento. Pero fue difícil que los fondos funcionaran y que la iluminación fuera adecuada porque todo era tan vívido y colorido. Fue muy difícil. Especialmente cuando entran y salen de las nubes. En esa época, no se podía hacer mucho para que quedara mejor de lo que quedó. Conceptualmente, Ciudad Nube fue una muy buena idea.

George Lucas

Se me ocurrió mientras volaba. Pasé mucho tiempo en aviones, volando sobre las nubes. Y pensé: «Sería fantástico tener un planeta gaseoso como Venus que fuera sólo gas, pero con ciudades flotando entre nubes de gas».

Ben Burt

La gente que conoce la ciudad de San Francisco quizá reconozca el ruido de las sirenas de niebla grabadas en la Bahía de San Francisco que si uno escucha con atención se oyen en el fondo de la ciudad en la pista de audio de Bespin.

Irvin Kershner

Estos son efectos Especiales. Esta es una Miniatura

Esto es en el plató, cuando salen. Hice que constantemente saliera vapor de la nave. No tiene mucho sentido. Es un vehículo ultramoderno que prácticamente vuela a la velocidad de la luz y tiene escapes de vapor. Pero le daba vida.

George Lucas

El personaje de Lando Calrissian se creó como complemento de Han y representa lo que era Han antes de conocer a Luke y a Leia en el Episodio IV. Uno es la representación de Han cuando comienza su transformación. Esto es a mitad de camino. Comete los mismos errores que Han cometería si no se hubiera unido a la rebelión volviéndose más compasivo. Es un personaje más egoísta que debe ser práctico para vivir en orden. Y ahora Han está atrapado entre dos mundos. No es tan compasivo y cariñoso como Luke y Leia pero ya no es la persona que era, y que Lando Calrissian representa.

Carrie Fisher

En Londres yo alquilaba la casa de Eric Idle y estaban filmando La vida de Brian. El vino a casa una noche cuando estábamos filmando. Y trajo algo que creo que llamaba «energizador» de Túnez que era una bebida. Se lo daban a los extras de La vida de Brian para alegrarlos. Vino Harrison, y también vinieron los Rolling Stones. Creo que casi no dormimos y después fuimos a trabajar. Así que cuando llegamos a Ciudad Nube, estábamos muy contentos. Es una de las pocas veces en la saga en las que todos sonreíamos permanentemente. Eric está orgulloso de haber influido de este modo en una de las escenas.

Irvin Kershner

C-3PO no puede subir ni bajar escaleras, por eso no está. Está rezagado. Pero al llegar aquí, aparece C-3PO. Tenía ciertas limitaciones por el traje.

Carrie Fisher

Y Billy Dee no recordaba la letra así que muchas veces se detenía en la mitad de la frase y decía: «¡Letra! ¿Puedo empezar otra vez?». Este plató era muy bonito, pero siempre había alguien limpiando las marcas del linóleo.

George Lucas

Aquí otra vez se resalta el hecho de que Luke está cometiendo un error crucial en su vida al irse, al intentar salvar a sus amigos sin estar preparado. Hay una gran enseñanza sobre la paciencia y esperar el momento justo para hacer lo que uno hará. Y termina con Obi-Wan y Yoda sintiéndose mal por el error de Luke ya que tenían muchas esperanzas puestas en Luke. Plantea el hecho de que en esta serie Luke podría ser prescindible. Es posible que tras su mala decisión le pase algo malo. Por eso, la idea de que hay otra posibilidad aquí. No necesitamos a Luke para la historia. Otra persona puede hacerlo. El objetivo fue transmitir la idea de que Luke es prescindible. El problema con estos filmes, como Superman, Si no se puede matar al héroe, ¿dónde está el drama? Lo que hice fue decir: «Este puede morir», «No se preocupen no es el importante hay Otro». Es un truco mezquino, pero funciona.

Irvin Kershner

En el plató, él tenía miedo de meter la mano allí porque había una serpiente. Le dije: «La serpiente no muerde. No es carnívora», «Ay, no, no puedo». Alguien sacó la serpiente, dijo: «Mira. Mira»; y la volvió a poner. Y por fin Mark metió la mano y sacó la serpiente. Le daba mucho miedo tocarla, pero lo hizo, y eso es lo maravilloso.

Tuve que armar esta escena con Ben que aparece, un Yoda desilusionado y él, que preparaba la nave. Y le dicen que no debería hacerlo lo cual aumenta la tensión. Y esa tensión es necesaria. «¡No lo hagas!». Se trata de algo más importante, salvarás a más gente si te quedas y usas tu fuerza. «No. Mis amigos». Es un impulso muy humano. Esto crea suspenso para el próximo. Una vez más, tenemos publicidad para el próximo filme.

George Lucas

Algunas cosas anticipan el próximo filme. Otras salen de cosas de filmes anteriores que aún nadie había tenido en cuenta. El hecho de que habría tres filmes anteriores a esto. Todas las semillas se plantaron en estos filmes en pequeños momentos, pequeñas frases en cosas que si uno ve los seis filmes juntos remitan de una película a otra y revelen cosas.

Ben Burtt

Del sonido de esta escena, sólo recuerdo que había una fuente y el ruido de esa fuente arruinaba la pista de diálogo. Tuvimos que retocarla. Se oye en algunas partes. Si escuchan con atención, se oye el ruido del agua en el fondo. La grabación de sonido para un filme de Star Wars es difícil. En la cabina del Halcón Milenario, por ejemplo es difícil hacer que los actores hablen fuerte durante la escena. No fue fácil lograr un equilibrio natural para que al agregar la música y el ruido de la nave no se taparan las voces de los actores.

George Lucas

La idea de desarmar a 3PO y que él intentara volverse a armar es un tema recurrente con Luke e incluso con Han.

Es un tema recurrente en las películas. En este caso, es físico. La manifestación es física. En los otros la manifestación es emocional o relativa a la personalidad de alguien que está destrozado e intenta recomponerse. Es divertido poder tomar un personaje en este caso, un leñador de lata o Humpty Dumpty y romperlo en pedazos, y luego mostrar cómo se recompone físicamente que es lo que intenta hacer Luke lo que hace Han con su moralidad y más aún, lo que en última instancia intenta hacer Darth Vader.

Irvin Kershner

Cuando entra Calrissian, aún se siente atraído por ella pero ahora tiene un secreto. Y no lo sabemos. Pero los llevará a algún lado para ayudarlos. Mira hacia abajo y dice: «¿Tienen problemas?». ¿Tienen problemas con su robot? Ningún problema. ¿Por qué? Y ahí están todos los pedazos de su amigo. «No, eso no es un problema». Si bien el diseño del plató es muy moderno en realidad no es tan futurista. Es como una casa contemporánea. Pero el vestuario que usan es muy común. Y eso los hace humanos y accesibles para nosotros. El error es usar trajes a lo Flash Gordon con cosas plateadas. Eso pierde actualidad. Esto no. Ahí está Darth Vader. Claro, no sirve de nada dispararle a Darth Vader. Ahora, ¿cómo llegó el arma de una punta de la mesa a sus manos? Es simple. Yo la arrojé. Hicimos una toma rápida del arma volando en el aire luego le colocamos un hilo, la pusimos en la mano de Darth Vader y tiramos del hilo con la cámara al revés. Y cayó en su mano. No costó nada. El mejor tipo de efecto especial.

George Lucas

Luke está por meterse en una situación muy peligrosa debido a su compasión sin el entrenamiento adecuado, sin la reflexión adecuada sin prever adecuadamente cómo saldrá de eso. Sus impulsos son correctos, pero la metodología es la equivocada. Y por otro lado, está Lando que traiciona a sus amigos, traiciona a todo el mundo para salvar su pellejo y su ciudad, que es lo opuesto. Y luego están Han Solo y los demás atrapados en el medio de todo este lío.

Irvin Kershner

Esta es la escena de «pobre Yorick» que tomé de Hamlet en la cual mira el cráneo del pobre Yorick. Ese fue el motivo detrás de esta escena. No sé si la gente la reconoció pero me dio mucha satisfacción hacerla. Ahora, cuando coloca la cabeza, cree que lo está haciendo bien. Pero la coloca al revés. Y, claro, se enoja. Los pequeños movimientos muestran su enojo. Sólo pequeños movimientos que hicimos con unos hilos.

George Lucas

La idea en esta escena es que torturan a Han Solo, para causarle dolor y así emitir las vibraciones en la Fuerza que le permitan a Luke darse cuenta de que algo pasa. No quieren hacerle preguntas. Quieren que sufra para atraer a Luke y que intente detenerlos.

Irvin Kershner

Esta escena la tuve que cortar porque mostraba la máquina en funcionamiento y se veían las agujas y púas y los procesos electrónicos. Y a todos les pareció demasiado para un filme de este estilo. Aquí se oía su grito de dolor. Eso también tuvimos que cortarlo porque asustaría a los niños pequeños.

George Lucas

Aquí usé el mismo arco temático que usé en el filme anterior, con Lando que es que al final, él cambia y se convierte en alguien más compasivo, igual que Han. A medida que avanzan, su compasión hace que los demás se vuelvan más compasivos. El entendió su error y está dispuesto a unirse a ellos y hacer lo posible por salvarlos incluso poniendo en riesgo su ciudad y su vida y todo lo demás. Esto es un ejemplo de lo que llamo temas recurrentes o la repetición de determinados temas. Es como algo musical: tomas una nota que sería el carácter de Han Solo del último filme y haces que él en este caso, Lando Calrissian pase exactamente por el mismo arco emocional.

Carrie Fisher

Si uno simula algo mucho tiempo, se vuelve realidad. Ellos debían simular que peleaban, y era verano y hacía calor. Y lo lamento, pero más o menos en la mitad, después de una o dos horas las cosas se pusieron tensas, y tuvimos que dejar de filmar y esperar hasta que todos se relajaran. Así que interrumpimos esta escena durante unas dos o tres horas.

Ben Burt

Esta película está llena de momentos musicales maravillosos. Pero como ingeniero de sonido, uno intenta lograr momentos similares sólo con efectos de sonido. O una combinación de efectos y música que tan frecuentemente es lo que conforma el contenido emotivo de la banda sonora. Y siempre es un desafío y puede ser muy gratificante cuando los efectos de sonido solos juegan el papel que generalmente tiene la música. La música se detiene y sólo queda la ambientación de la sala. La cámara congelante de carbón es uno de los interiores que más me gustan de todos los filmes de Star Wars. No sólo es fascinante a nivel visual sino que pudimos incluir distintos tipos de sonidos las grandes grúas que bajan para levantar el bloque de carbón las tuberías y el vapor y los equipos que están funcionando en la cámara congelante de carbón. Toda la ambientación necesaria para ese lugar de filmación.

Irvin Kershner

Y aquí llega a una trampa. Sabemos que Darth Vader está ahí y que Han Solo está en problemas.

Y ésta es la marcha fúnebre. Estaban a 10 metros del piso. Era un plató totalmente negro con algunas luces. Y era un círculo. Sólo pudimos armar la mitad del círculo por

falta de lugar y el alto costo de construirlo entero. Filmé todo mirando hacia un lado y luego hice la toma opuesta con el mismo plató en otro momento.

Carrie Fisher

Hacía muchísimo calor aquí arriba. Por ejemplo, Chewbacca ¿se imaginan el calor que tenía? Además, tenía un olor. Es un traje muy peludo. No era culpa suya. El olor era del traje. Es decir, tenía calor, todos. Ese lugar era un sauna. Creo que aquí Harrison y yo estábamos de mal humor.

Irvin Kershner

Le dice: «Tranquilo. Debes cuidar a Leia». Con sus últimas palabras, piensa en ella. Eso es lo interesante. «Debes cuidarla», «Como me cuidaste a mí»; queda implícito. Y vuelven a besarse.

—Te amo.

—Lo sé.

Pero no fue así como estaba escrito. Era «Yo también te amo». Cuando lo estábamos filmando, era casi la hora del almuerzo. Y yo detestaba la frase «Yo también te amo» porque le daba la ventaja a ella. Cuando alguien dice «Te amo»; con «Yo también te amo» estás en desventaja. La otra persona lo dijo primero. Entonces dije, «Pensemos otra frase».

Filmamos «Yo también te amo», «Pensemos en otra». A mí se me ocurrieron otras. A Harrison también. Todos pensaron otras. Y filmamos por media hora en la hora de almuerzo. Yo estaba enloquecido porque ellos querían sus cervezas que en Inglaterra toman en el almuerzo. Y yo quería la frase correcta. Y después de media hora, nos rendimos.

Dije: «Hagamos una toma más. No pienses. ¡Cámara! ¡Acción!». Y Harrison se retrajo y dijo: «Lo sé». Y yo dije: «Bueno, listo. A almorzar». Y David Tomblin vino corriendo y me dijo: «¡No! No puedes hacer eso».

Pregunté: «¿A qué te refieres?». Dijo: «Termina la toma» le dije: «Ya la tenemos».

¡No! ¿Qué dices? ¿Vas a usar «lo sé»?

Ya filmamos todo este tiempo. Sigue filmando hasta obtener lo que quieres. Le dije: «Ya lo tengo. Es maravilloso. “Lo sé”. A nadie se le habría ocurrido». Nadie creía. El equipo de filmación se quedó ahí parado. Nadie se movía. Porque les parecía que algo andaba mal. ¿«Lo sé»? Eso era todo.

George Lucas

Un problema técnico es que el filme debe terminar con la confrontación entre padre e hijo. Pero al igual que con Obi-Wan Kenobi en el filme anterior necesitaba lidiar con menos personajes al final de la película.

Irvin Kershner

En el primer bloque que armaron con el cuerpo de Harrison se veía su rostro sobresalido los brazos al costado y parecía tranquilo. Dije: «No, no. Eso no funciona. El lucharía hasta el final». Entonces volvió al taller y lo rehicieron.

Dije: «El intentaría Salir de esa cosa». Y levanté mis manos e hice una mueca. Y eso hizo él.

George Lucas

El aspecto interesante de las historias de Han y Lando es que en el primer filme, Han cambia principalmente por su cariño y amistad hacia Luke y Leia. En cambio para Lando, es un imperativo porque se da cuenta de que al ignorar su responsabilidad al pactar con el diablo, no va a ganar. Todo empeorará. Cuanto más se aplaca a Darth Vader, y más se une y hace más empeora su situación. Entonces no tiene que ver con la compasión por sus amigos aunque hay algo de eso sino con el deterioro de su situación. Al final se da cuenta de que tomó un rumbo que no puede abandonar. Es su destino.

También se agregó un tema que tiene que ver con el destino y con ser compasivo. Ese recurso temático se usa en Una nueva esperanza con Luke. Su destino es salvar el universo. Cuando intenta no hacerlo: «Debo volver a casa. Debo recoger la cosecha. Debo». El tema es que terminan matando a sus padres adoptivos. Los motivos por los que se queda todo eso empeora y no tiene opción. La opción es elegir el mal y evitar el tema que es inevitable, es imposible de evitar o seguir el camino de la compasión, ayudar a los demás y no tener que enfrentarse a esta situación que se pone peor cuanto más él se involucra.

Irvin Kershner

Es el principio del verdadero peligro. ¡Pum! Ahí está el peligro: esos dientes y la puerta que cae. Aquí está en el plató negro. Todo está silencioso. Cree que está solo. Está oscuro. No hay nadie con quien pelear. Se encienden las luces y se enfrenta a lo que tanto temía. Aquí está el verdadero Darth Vader.

George Lucas

Kersh decidió usar un toque más abstracto en este plató y usar mucho vapor. Porque había que abordar el tema del infierno en medio del paraíso, por así decirlo. Queríamos que fuera etéreo y que hubiera vapor y humo para crear un set y una ambientación casi abstractos con más vapor que realidad física.

Ben Burtt

La política tanto en Una nueva esperanza como en El imperio contraataca era no usar música en las peleas con espadas láser porque las espadas aparentemente tenían su propia musicalidad. Es muy gratificante hacer toda una secuencia de tomas en una escena sólo con efectos de sonido. Los efectos de sonido dan más credibilidad y a veces esa credibilidad logra un gran efecto emotivo. Se puede lograr sin música. Entonces los efectos de sonido son la música.

George Lucas

También quería que Lando aceptara totalmente su papel de pasar a ser más compasivo. No quería que Han lo obligara. Necesitaba eso como recurso para que Lando continuara ayudando y quisiera salvar a sus amigos. No esperaba quedar tapado con carbón ni todo lo que pasaría.

Irvin Kershner

Aún no confían en él. Parece que está en problemas, ¿no? Es un gran momento, cuando lo suelta. Es algo que generalmente se olvida cuando se hace una escena así. Así que seguí filmando para mostrar El efecto posterior es importante. Ahora deben escapar de los soldados. Verán que cuando corre, mueve la cabeza y el brazo.

Supuestamente lo íbamos a hacer en forma electrónica. Pero no funcionó. Y al jefe de utilería se le ocurrió una idea.

Estábamos desesperados. Y le llevó 15 minutos. Ató un cable de nailon en la parte de atrás de la mano y otro cable alrededor de la cabeza y colocó una punta en cada mano de Chewbacca. Y corría con una caña de pescar, y levantaba la mano y mientras Chewbacca corría, movía el cable que giraba la cabeza. Y se hizo todo mecánicamente. No nos costó nada.

George Lucas

Ahora, al saber que es su hijo, el plan de Vader es convencerlo de que se una con él al lado oscuro. Y de que juntos derroquen al emperador que es el recurso temático que se usa a lo largo de todos los filmes con los nobles de Sith. Si hay nobles de Sith, generalmente no son más de dos porque si hay tres, dos conspirarán contra el otro para intentar ser dominantes. Anakin habría podido hacerlo si no lo hubieran debilitado. Ahora es mitad máquina y mitad hombre. Perdió mucho del poder de la Fuerza. Perdió su capacidad de ser más poderoso que el emperador. Pero Luke no. Luke es la esperanza de Vader. Su móvil es malvado. Sólo quiere continuar lo que había empezado: deshacerse del emperador y convertirse en emperador. Ve a su hijo sólo como instrumento para lograr su objetivo. Su ambición es el poder.

Irvin Kershner

Ocasionalmente, chocan sin querer contra un metal. Es intencional. Lo preparamos de antemano. Se ve lo que pueden hacer las espadas. Atraviesan el metal.

George Lucas

Esta pelea entre ellos es una pelea larga. Y para hacerla interesante y para que avance pasa por tres platós. Uno en la cámara congelante de carbón otro aquí, debajo de la cámara que nos permite entrar a este túnel inmenso que llega al fondo de la ciudad. Ahora tenemos este túnel como plató. Nos permite tener estas escenas de «colgar sobre el abismo». También torna la situación más peligrosa y la pelea más interesante porque

están sobre un espacio infinito. Cada vez parece más imposible que Luke pueda salir de allí porque está cada vez más atrapado.

Irvin Kershner

Siempre esperé que el público entendiera que Darth Vader era quien le arrojaba estas cosas. Creo que se entiende. Sabemos el poder que tiene. Luego hice que recibiera varios golpes, uno tras otro. Ahora sí que es el viento el que hace volar esas cosas. Una máquina de viento enorme.

Ben Burtt

Frecuentemente se logra el sonido correcto grabando algo que no es el dispositivo en cuestión. Los mejores efectos de viento se logran grabando otra cosa. A veces incluso deslizando un lápiz por un lienzo áspero y poniendo el micrófono cerca, se logra un buen sonido de viento.

Irvin Kershner

Y por supuesto, el héroe debe seguir adelante. Cuanto más difícil sea para el héroe, mejor. Y lo bueno de Darth Vader es que es el malo ideal porque tiene tanto poder y sabe tanto porque tiene tanto poder y sabe tanto que hace que el héroe sea mejor aún. Es un principio de Hitchcock. En un melodrama, hay que tener un antagonista excepcional para que el protagonista se luzca. Y es lo que ofrece Darth Vader. Nuevamente, un cliché. Los malos tienen mala puntería, los buenos tienen buena puntería. ¿Alguna vez intentaron esquivar una bala? Pero en el cine lo hacen muy bien, ¿no?

George Lucas

Se van desarrollando tramas secundarias. R2 toma datos de la computadora de la ciudad que luego los ayudarán cuando intentan escapar. Hay mucha preparación, muchas tramas secundarias que se entremezclan en la historia. Se construye sobre fragmentos de información a diferencia de películas como American Graffiti donde las historias no están tan relacionadas. Son historias más independientes y los cortes llevan de una a otra. Aquí todos los personajes y las pequeñas historias forman parte de una historia más grande. Están muy interrelacionadas, lo cual es mucho más complejo para poder desarrollar todo y que encajen todas las piezas. Es un rompecabezas más complicado.

Carrie Fisher

¿Ven los petardos por todos lados? Eso fue por la mañana. Y al final creo que ya soñaba con robots y petardos. Es un trabajo muy extraño para hacer durante tanto tiempo.

Irvin Kershner

Este plató era enorme. Pero no tan grande como parece. Parte es una pintura parte es un plató propiamente dicho, y parte está hecho en miniatura. Se lo combinó todo.

George Lucas

Me gusta esta toma. Es una toma que hizo Kersh. Se armó para que Vader y Luke pareciera pequeño, débil, y Vader muy poderoso. Y aquí es donde Vader da a conocer cuáles son sus ambiciones: que Luke se una a él para derrocar al emperador. Terminó siendo un trabajo de colaboración entre Kersh y yo. Él tuvo plena libertad para dirigir el filme como mejor le pareciera en cuanto a la sutileza de los personajes y la manera de filmarlo. Yo intentaba apoyarlo. En el caso de Star Wars, claro yo era el experto en Star Wars y sabía quién era quién, dónde estaban, qué sucedía y podía resolver los problemas de la trama porque era el único que sabía el rumbo de la serie. Algunas cosas eran secreto. Por ejemplo, el tema del padre de Luke lo oculté por mucho, mucho tiempo. Ni Kersh lo sabía porque yo no quería que se supiera. E incluso cuando lo filmamos, no se lo dijimos a los actores.

Irvin Kershner

Esta es la escena que jamás se incluyó en el guion. Y nadie la vio excepto Mark, justo antes de filmarla. Darth Vader tenía otra letra. «Trabajaremos juntos». Pero jamás «Yo soy tu padre». Nunca se dijo porque él no lo sabía. Nunca vio esa página. Me dijo suficiente. Me dijo que usted lo mató. Yo soy tu padre. Le dije qué gestos hacer.

«Quiero que gires. Que muevas la cabeza. Quiero que saques tu brazo izquierdo. El brazo derecho».

En esos momentos, en el guion que él tenía yo había estado trabajando como en una coreografía para el movimiento de sus brazos y cabeza. Y lo verán. Mark reaccionó, pero nunca lo oyó. Él sabía lo que estaba en el guion. Entonces su reacción fue maravillosa pero fue un secreto durante toda la película. Nadie lo sabía. Cuando se estrenó el filme en el Odeon, Darth Vader estaba sentado detrás de mí en Londres. Y cuando oyó «Yo soy tu padre»; me tocó el hombro y me dijo: «¿Por qué no me lo dijiste? Lo habría hecho distinto».

George Lucas

Me preocupaba mucho este final. Especialmente por los niños, no sabía cómo reaccionarían. Porque le corta la mano, y eso es muy simbólico. Me preocupaba la reacción de un niño ante algo así. Porque no hay resolución. Lo consulté con varios psicólogos que en general dijeron que la mayoría de los niños niegan algo si les resulta muy intenso. Negarían que es su padre. Pensarían que miente. Y la mayoría dijo que la mano cortada no sería un problema porque obtiene otra al final.

Uno tiene en cuenta esas cosas en una historia como ésta. Porque uno sabe que la verá mucha gente. ¿Qué posibilidad hay de que cause un daño? Es algo que uno no necesita considerar en un filme que tiene un final cerrado.

Pero éste no se resuelve hasta el próximo filme que se estrenaría tres años después de éste. Mi gran preocupación acerca de este final era que no era un verdadero final. Los malos ganaban y los buenos volvían lastimados. Los filmes están hechos para jóvenes. Están hechos para todas las edades pero en realidad están pensados para ser emocionalmente sanos. Aunque tengan mucha violencia y esas cosas. El pasado nos dice

que eso nunca fue un problema para la gente más joven. El tema es cómo se retratan la violencia y las consecuencias de la violencia y qué significa culturalmente. ¿A los personajes les importa? ¿Se preocupan unos por otros? ¿Existe respeto por la vida humana? Por eso la mayoría de la gente que muere en estas películas son soldados. No tienen rostro. Gran parte de la mitología es truculenta.

Los cuentos de hadas son bastante truculentos. Por eso sé que está en la naturaleza humana narrar estas historias y volverlas poderosas en términos de sus consecuencias. Pero al poder analizar estas cosas habiendo aprendido un poco más me di cuenta de que no tener el final de la película no tener el próximo final, podría ser difícil para algunos niños.

Es una situación muy especial contar una historia en tres partes y que no se puedan ver en forma consecutiva.

En esa época, se estrenaba una y tres años después se estrenaba la otra. Si un niño veía una a los 9 años, vería la siguiente a los 12. Quedaban expectantes.

Dennis Muren

Algunos de estos fondos son fotografías y otros son pinturas de las nubes al atardecer. Esa toma es de un muñeco un muñeco del personaje en una maqueta. Necesitábamos una toma de él saliendo. No se pudo filmar en Inglaterra, así que usamos la maqueta. Y la toma salió bien. Y lo rescatan. Y allí vamos.

Irvin Kershner

Para Darth Vader hubo que grabar todo el diálogo en el estudio. Entonces iba a lo de Ben nos sentábamos frente al micrófono con el guion de Darth Vader y hablaba en el micrófono como hablaría Darth Vader: «Eres mi hijo. Yo soy tu padre».

Lo hacía de esa manera. «Harás lo que yo diga». Hice así todos sus parlamentos. Porque tenía marcados sus movimientos los movimientos de sus manos y su cabeza. Yo lo hacía, y Ben lo grababa.

Ben Burtt

Hizo un gran trabajo con las voces temporarias. No se trata sólo de la sincronización, sino de la actuación. Y, generalmente, el director es el más indicado para proyectar esa actuación. Y él lo hizo mientras se editaba el filme. Recibíamos la pista de audio de Kershner haciendo de Darth Vader. Y recibíamos pistas de audio en las que interpretaba a Yoda. En ambos casos, las imitaciones de las voces eran bastante buenas. Y la actuación era buena. Y eso se usó para la sincronización.

Irvin Kershner

Le hacían escuchar mis diálogos a James Earl Jones que al final del día se quedaba sin voz, al igual que yo. Pero él seguía mi voz y tenía todas las indicaciones sobre los movimientos y el personaje. Fue una forma interesante de trabajar.

George Lucas

Es un gran desafío cuando el protagonista descubre quién es realmente en medio de una escena de acción y por un lado está su padre en una nave y él está en otra nave y hay una cierta comunicación entre ambos. Y parte del problema es ¿dónde terminará Luke?

Dennis Muren

En esta secuencia quisimos mostrar cuán enorme era la nave destructora de Darth Vader. Aquí se ve bien. El Halcón y los cazas TIE se ven muy pequeños junto a una pequeña parte de la nave de Vader. Y así se ve inmensa. Pero en realidad lo que se ve allí son 7 u 8 cm de la nave destructora de Vader una parte de la maqueta. Pero al poner esas naves tan pequeñas adelante la otra parece enorme.

Irvin Kershner

Y aún están escapando del imperio. Y otra nota cómica. «Debes repararme. Es más importante».

George Lucas

Un tema de estas películas es que R2 es el que aparece y soluciona todo. Es una parte sutil de la historia, pero al final es él quien siempre los salva del peligro, de un modo u otro. Lo mejor de esta broma de que Darth Vader mata a los subordinados es esa parte del final del filme donde uno espera que lo mate a Piett y no lo mata. Está demasiado preocupado para matar a sus subordinados. Porque ahora hablamos de su hijo. Tiene un conflicto. Ya no es sólo odio. Ahora es más complicado. Quedó como 3PO: desmantelado.

Dennis Muren

Este es el final de El imperio contraataca. Armamos muchas naves interesantes para esto. Está el Halcón, y tenemos cazas X listos para el tercer filme. Eso estuvo bien para indicar que había más por ver en el futuro. En estas tomas uno mira hacia abajo y ve el interior de las naves. Este es un pequeño plató construido dentro del Halcón. Tendría unos 10 cm de ancho, era una pequeña cabina.

George Lucas

Hice que su nueva mano pareciera verdadera. En cambio cuando a su padre le pasa lo mismo en el Episodio II la mano no parece verdadera. Usa un guante, porque la mano es de metal y es la que le cortan en el Episodio VI. Y aquí también se repite el tema tanto Luke como su padre pierden la mano derecha.

Irvin Kershner

Yo estaba convencido de que no quería que le pusieran una prótesis. Quería que tuviera sensibilidad. Hice que tomaran una aguja y que le pincharan la palma y los dedos para que reaccionara y que el público dijera: «Ajá, tiene sensibilidad».

Eso significa que puede hacer el amor, es un hombre completo. Y comienza la búsqueda que, por supuesto, conduce a la tercera parte. Y allí va el Halcón Milenario emprendiendo un viaje alrededor de la galaxia. Como ven, no hay clímax en el final. Es el segundo movimiento de una sinfonía el segundo acto de una obra teatral. Debe conducirnos a la tercera parte.

Sólo podíamos transmitir emoción. El interés por los personajes ¿qué les sucederá? Recordar que Han Solo está en algún lugar del espacio atrapado en una caja de carbón.

Finalmente terminamos la filmación y me di cuenta de que todo el filme había sido un acertijo. Nunca estuve seguro de si funcionarían los efectos especiales con lo que habíamos filmado. O en realidad, de si las filmaciones encajarían con los efectos. Nunca estuve seguro de si las actuaciones estaban bien de si la puesta en escena estaba bien. Al terminar de filmar, no estaba seguro de nada porque cada toma de cada día implicaba ceder muchas cosas. Pero uno trata de que no sean muchas. Uno intenta acertar. Y luego me di cuenta de que George Lucas había financiado el filme él mismo y yo había filmado como si fuera un juego de adivinanzas con millones y millones de dólares de su bolsillo. Esto fue un gran peso para mí porque sabía que si me había equivocado, a él le costaría mucho dinero. Pero valió la pena, y así es el cine. Uno persigue sombras. George había hecho un trato conmigo, y lo cumplió. Se quedó en California, salvo pocas veces como cuando fue a «visitar» a Yoda. Y lo que sucedió-La película estaba terminada e iba a estrenarse en el Odeon en Londres en un gran estreno real.

Y me llamó George y me dijo: «La semana próxima, tienes que volar a Londres para el estreno».

Yo dije: «Maravilloso. ¿Cuándo salimos? ¿Qué día?».

Y me respondió: «Yo no voy. Irás solo».

Dije: «¿De qué hablas? ¿No irás al estreno?».

Me respondió: «No, no. Es tu filme. Debes ir tú. Si voy yo, sería como compartir los supuestos honores, por así llamarlos. Ve solo. Es tu filme».

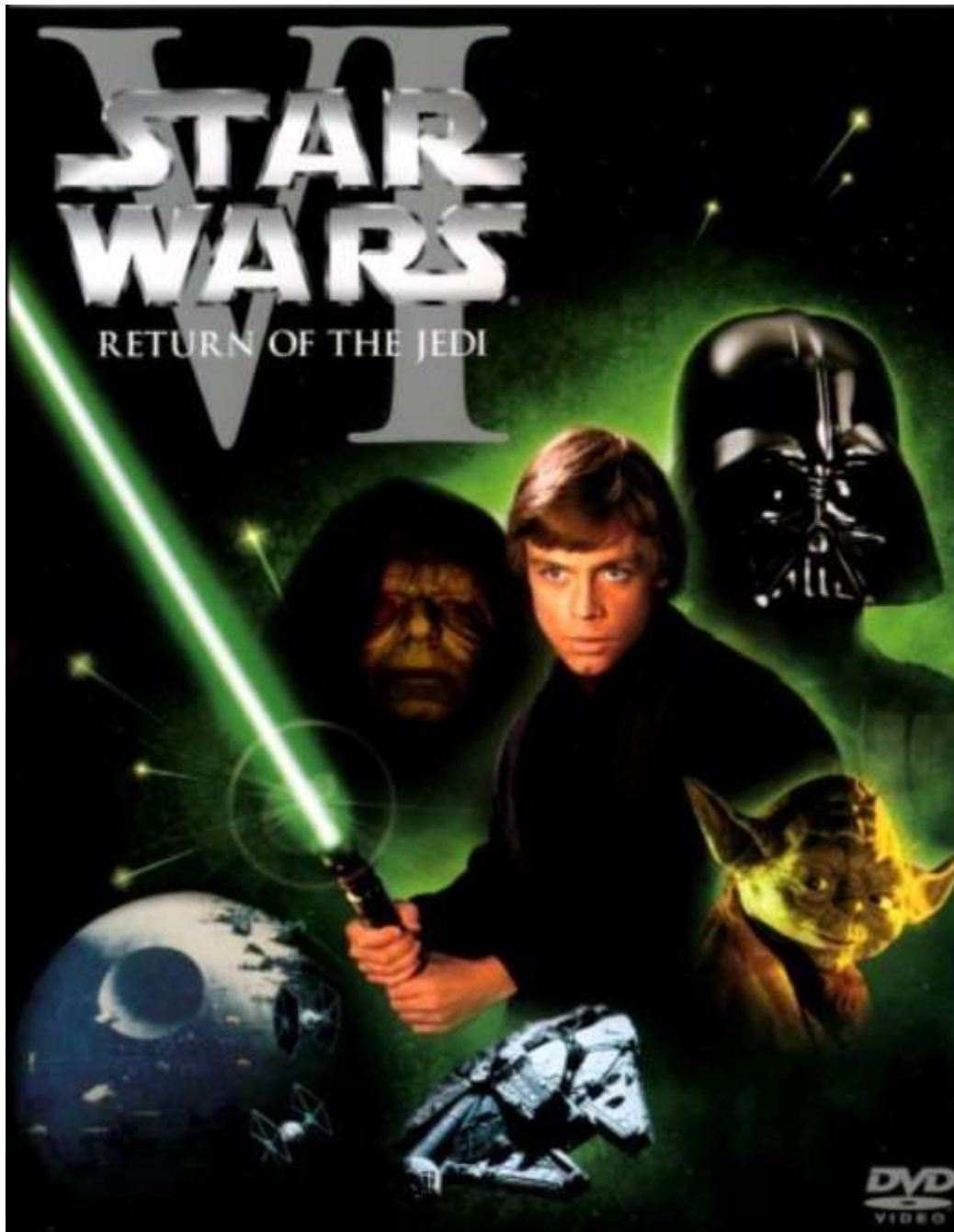
Y eso me causó un gran impacto. Desde entonces conozco a George un poco mejor y ésta es su personalidad.

Ben Burtt

Es extraño. Eso dicen. Dicen que El imperio es la preferida. Pero, en ese momento, no se pensaba así. Eso da la idea de lo caprichosa que puede ser la reacción del público. Cuando se estrenó Una nueva esperanza, fue muy bien recibida. Sorprendió a todos. Tuvo el éxito de las cosas que se ven por primera vez. Al hacer una continuación, El imperio contraataca, las expectativas de la gente son enormes. Recuerdan su reacción ante el primer filme. Y El imperio tiene un ritmo distinto. Es una historia más oscura. Y no tiene una verdadera resolución al final. Todo queda inconcluso. Y cuando se estrenó, mucha gente estaba desilusionada. No se pensaba que era el mejor de los tres filmes. Claro que fue un éxito, y se lo respetaba pero la gente no hablaba tanto de él. La reacción era «Supongo que está bien».

Con el tiempo, El imperio contraataca se analiza como segundo acto desde una perspectiva distinta. Se ven las buenas actuaciones. Ya no molesta que la historia no se resuelva del todo. Y satisface. Se sabe que es parte de una historia mayor. Y ya no se lo compara únicamente con el éxito del primer filme. Creo que cuando estén todos terminados y pasen 10 años quizás uno los vea en conjunto y encuentre un nuevo significado que hoy desconocemos. Creo que así será.

The return of the jedi



Soy **George Lucas**, Productor ejecutivo y guionista de El regreso del Jedi.

Soy **Dennis Muren**, supervisor de efectos visuales en ILM.

Hola, soy **Carrie Fisher**.

Y yo soy **Ben Burt**, ingeniero de sonido Y supervisor de la edición de sonido y también mezclador de sonido en El regreso del Jedi.

George Lucas

Richard Marquand dirigió el Filme. Había realizado muy buenos Filmes de suspenso. Trabajaba bien con los actores. El ojo de la aguja fue uno de sus Filmes que más me gustó. Estaba muy bien hecho, con mucho suspenso y energía. Por aquel entonces trabajábamos en una forma similar a la de un programa de televisión. Allí la jerarquía creativa es distinta a la del cine. El productor ejecutivo actúa como supervisor creativo del proyecto apurando ideas para los guiones y trabajando en ellos. Los directores simplemente intentan llevarlo todo a la pantalla. En el cine, en cambio, el director tiene gran parte del control creativo. Las cosas han cambiado mucho pero con los años he descubierto que es sencillo colaborar con los directores si existe un respeto mutuo por el trabajo Y coincidencias en la sensibilidad del producto terminado o en cuanto al tipo de Filme, o al tono que se le dará. Si puedes lograr un acuerdo en esos temas antes de comenzar todo funciona bastante bien. Me divertí trabajando con Richard Marquand. Era talentoso y muy agradable. Jamás había hecho nada de esta magnitud con efectos especiales y esas cosas... así que, al igual que en El imperio contraataca, Yo estaba para colaborar y brindar mi experiencia, digamos. Estos Filmes son tan grandes que es muy difícil hacerlo todo sin ayuda. Realmente necesitas tener gente que te apoye en todas las áreas. Afortunadamente, en este Filme, especialmente en el Depto. de Arte contratamos a la misma gente que antes. En Efectos Especiales también Así que me comunicaba muy bien con muchas personas y eso fue muy importante para Richard Ya que podíamos solucionarle muchos problemas. No tuvo que preocuparse por muchas de las complicaciones técnicas. Pudo dedicarse al trabajo de los actores y asegurarse de que se contara la historia. Establecimos una relación de cooperación en la que si yo decía: «Hazlo así y no te preocupes» él tenía curiosidad pero no perdía tiempo intentando reinventar la rueda o diciendo: «No quiero hacerlo así». Decía: «Si así es más sencillo, hagámoslo porque al Final será un fondo pintado».

Es muy fácil, en esta etapa de los efectos especiales cuando eran algo nuevo inquietarse por imaginar cómo saldrán las cosas.

La única forma de saberlo es habiéndolo hecho varias veces. Entonces sí puedes anticipar cómo saldrá todo. Estos Filmes requieren mucha fe. Los actores deben tener fe Y, en este caso, el director debía confiar en que todo saldría bien... Y que las partes faltantes aparecerían misteriosamente en la posproducción.

Ben Burt

El sonido de las pisadas de Darth Vader bajando por la rampa se grabaron en túneles subterráneos en los promontorios marinos cerca del puente Golden Gate. Hay una red de

túneles militares que en realidad están cerrados al público. Pero cuando se hizo El regreso del Jedi podías meterte por uno de los portones y bajar por las catacumbas hasta los promontorios que rodean el puente. Gar Summers y yo tomamos la grabadora, unas botas pesadas y otros objetos de utilería y bajamos a esos túneles, donde grabamos muchas de las pisadas sonoras y pesadas de Darth Vader. También grabamos el sonido de puertas herrumbradas abriéndose y cerrándose, que luego utilizamos para el sonido de numerosas rampas, portones y otras cosas en El regreso del Jedi. Hay mucha maquinaria en todos los Filmes de Star Wars y nunca teníamos suficientes sonidos de puertas chirriando o de motores como para cubrir la gran variedad de sonidos que ocurren en las naves y en todos los otros lugares.

George Lucas

Es el capítulo Final del concepto original de Star Wars. Se agregaron muchas cosas a este Filme debido a que al haberme alejado tanto del guion original necesitaba completar muchos espacios en blanco de la historia. Toda la secuencia inicial con Jabba el hutt fue esencialmente algo que surgió luego. La historia original trataba de la sociedad primitiva que vencía al imperio al Final y de Luke que lograba redimir a su padre. Esta parte de la historia representaba, en el primer guion donde tenía toda la historia delineada en las últimas 20 páginas del guion. Así que tuve que crear 100 páginas más de material para completar la historia y hacerla funcionar porque Han Solo se había vuelto muy popular. Pensé que sería divertido regresar a Tatooine. Y quería ocuparme de Jabba el hutt que se había desdibujado un poco en el proceso. En el guion original era más importante. Todo lo anterior me llevó en esta dirección Ya dedicar la primera parte del Filme a Tatooine y Jabba el hutt.

Ben Burtt

En este Filme hubo que crear bastante lengua «huttense». Es la lengua de Jabba el hutt y toda la gente de su palacio. Comienza con un pequeño robot ojo que aparece en la puerta. Recurrimos al talento del lingüista Larr Ward. Era un experto en muchos idiomas y ayudó a crear la lengua de los hutt en Una nueva esperanza. De hecho, Larr hizo la voz de Greedo, el cazador de recompensas. Pero la mayor contribución de Larr en este Filme fue hacer la voz de Jabba el hutt.

George Lucas

La idea original en estos Filmes era crear un ambiente rico y exótico donde se desarrollaría la acción... por lo cual en cada uno intentamos ir más lejos presentando personajes únicos y procurando llevarlos, en el aspecto visual a un punto más emocionante y extraordinario. Pero eso es difícil de lograr sobre todo antes de contar con tecnología digital. Si querías tener criaturas extrañas, debías utilizar títeres animación cuadro por cuadro, o algo así. Así que íbamos hasta el límite de la tecnología cinematográfica con el único fin de obtener criaturas extrañas. En los dos primeros Filmes había pocas criaturas. Había algunos en la cantina en el Episodio IV y en el

Episodio V nos concentramos en lograr que Yoda pareciera real. Una vez que lo conseguimos, quisimos expandir la idea en el siguiente Filme, e intentamos utilizar más a Jabba, al Rancor a la gente de la corte de Jabba, los cerdos guardianes y los droides para crear un ambiente más exótico. A duras penas conseguimos hacer la primera escena en la cantina. La Filmamos, tuvimos que repetirla, crear más criaturas y repetirla procurando alcanzar el nivel que originalmente esperé que tuviera. En estas escenas hay una enorme cantidad de trabajo detrás de cada idea en particular para poder crear un ambiente alienígena que no luciera falso. Crear una criatura es una cosa. Pero es algo muy diferente crear 35, 40 o 50 para cada escena.

Dennis Muren

Este es Jabba el hutt, que fue diseñado por Phil Tippett, aquí en ILM. Teníamos un gran taller de criaturas en ILM que hacía criaturas para El regreso del Jedi. Luego las enviaban a Inglaterra para Filmarlas. Era una gran criatura de goma, y había gente adentro que la operaba.

George Lucas

Había un enano en la cola y unos sujetos con controles remotos operaban la lengua y los ojos. Tuvieron que ensayar muchísimo para obtener los movimientos correctos. Para que él hiciera lo correcto. Debían coordinar sus movimientos. Casi todos provenían del grupo de Jim Henson que probablemente sea el mejor en cuanto a talento y habilidad para el trabajo con títeres sobre todo en el terreno del manejo de títeres a control remoto. Ellos introdujeron esa tecnología.

Dennis Muren

Algunos de estos personajes... Este personaje es un pequeño títere a varilla con mecanismos en su interior para que luzca larguirucho y móvil. Con la animación digital se puede hacer más, pero en esos días pero en esos días el movimiento que podíamos lograr era limitado.

Ben Burtt

Para dar a Jabba un sonido más profundo y pesado bajamos el tono de la voz de Larr casi una octava. Luego pasamos la voz por un generador subarmónico y le dimos un sonido muy resonante, muy pesado. Luego creamos una pista de sonido para sus movimientos que en realidad era queso fundido en una olla. Al mover las manos dentro de la olla, dábamos a los movimientos de Jabba esa sensación gomosa Y una sensación de viscosidad a su voz. También tomamos una toalla empapada en lodo y trabajamos con ella dentro de un cubo de basura para obtener un sonido contenido, y con algo de eco. Los sonidos arenosos que se obtuvieron trabajando con la toalla y combinados con el queso fundido sirvieron para enfatizar los movimientos y los parlamentos de Jabba. Siempre noté que cuando trabajas con un títere grande necesitas darle un cierto sonido a su voz algún ruido sutil mientras habla para que luzca más impactante. Los del equipo de

Filmación nos turnábamos constantemente para hacer voces secundarias. La voz del robot interrogador la hizo el director, Richard Marquand. Pasamos su voz por un modulador lo cual le dio un toque monótono y electrónico. En el Filme a mí me torturan porque hice la voz del robot al que le queman los pies. ¿Los robots sienten dolor? Bueno, supongo que sí. La escena del baile de Oola sufrió varios cambios evolutivos diferentes.

Originalmente, teníamos una canción para el primer estreno del Filme la cual grabamos en Sprocket Systems. La letra fue escrita por una de nuestras ingenieras, Annie Arbogast que tenía su propia banda punk. Trabajé con ella, asesorándola sobre cómo debía sonar el idioma. Pero ella escribió la letra y usó su propia voz. Pero años después, cuando se reestrenó el Filme en una edición especial se escribió nueva música, dado que se agregaron personajes digitales y se trabajó mucho en toda la escena.

George Lucas

Muchas de estas escenas sufrieron numerosas modificaciones. El cantante original era un títere que apenas podía moverse y que no podía hacer lo que yo quería. Algunos de los personajes más estáticos salieron bien pero Jabba no podía moverse. Estaba Fijado a una tabla. El pianista y algunos otros están fijados a tablas porque son títeres. Con el avance de la tecnología, puedes hacer que las criaturas caminen o levanten sus brazos, o tengan expresiones en sus caras. Todo esto requirió muchos años y mucha experimentación y avances tecnológicos para lograr que un alienígena luciera real.

En este caso en particular, lograr que la lengua se moviera o los ojos. Eso fue un avance impresionante lograr el movimiento ocular, el abrir y cerrar de los párpados el movimiento de la lengua y la relativa sincronización de los labios. Aún me causa gracia la gente que cree que cuando utilizas tecnología digital o cibernética en el cine estás haciendo algo falso. Cuando ves una escena como la del palacio donde agregamos algunos personajes digitales notas que no son ni más o menos falsos que el resto. ¿Es más falso un personaje digital que uno de goma? Aquí no hay nada real.

Es difícil juzgar si un personaje de goma es más real que uno digital. Lo que intento es que los personajes sean creíbles para que luzcan lo suficientemente reales... Y sean aceptados como personajes, y no como los trucos que realmente son.

Ben Burtt

La voz de Boushh, claro que es la princesa Leia disfrazada pero cuando aparece en escena usamos una voz diferente para el personaje. La voz pertenece a Pat Welsh. Ella fue la voz principal de E.T., El Extraterrestre. Yo trabajé en E.T., y habíamos grabado su voz. Era una mujer mayor, retirada que jamás había actuado en cine. La encontré en una tienda de fotografía en San Anselmo, California mientras compraba película. Oí su voz y me resultó muy interesante y poco común porque era difícil determinar si era masculina o femenina. Una de las claves para crear voces extraterrestres, es hallar una voz que el público no pueda identificar enseguida como masculina o femenina joven o vieja para que no puedan asociarla con un ser humano familiar. Cuando encuentras voces como ésa con esa ambigüedad son muy útiles en estos Filmes fantásticos. Pat tenía una voz así, Y

le pregunté: «¿Quieres hacer la voz de un extraterrestre?». Me miró... no se asustó, no llamó a la policía ni nada.

Dijo: «Está bien. Probaré».

Así que la grabamos y trabajamos juntos. Nos hicimos buenos amigos y seguí llamándola para hacer voces.

George Lucas

Lando apareció en este Filme debido a mi decisión de dedicar la primera parte a Han Solo. Como eran amigos, era lógico que Lando intentara rescatar a Han Solo redimiéndose a sí mismo al mismo tiempo. En el guion original Luke, el emperador y Darth Vader eran los elementos clave junto con lo que en el guion original era un grupo de wookiees. Era un planeta de wookiees.

Debido a que me enamoré tanto de los wookiees cuando hice el Episodio IV, decidí que el copiloto fuera un wookiee es decir, tecnológicamente avanzado. El concepto original era que quienes derrocaban al imperio no eran avanzados tecnológicamente. Así que tuve que reinventar un wookiee de menor tamaño.

Ben Burtt

Le sacamos mucho provecho a los basureros golpeándolos, cerrando las tapas de un golpe. El sonido que hace el bloque de carbón donde tienen a Han es el de un gran basurero grabado frente a mi casa para darle un sonido metálico y pesado.

Dennis Muren.

La toma de Han saliendo de la cosa de carbón fue bastante difícil. Lo que se ve es un molde de cera de Han animado y editado un cuadro por vez con una luz brillante en su interior, Filmado en humo. Fue bastante singular resolver cómo simular que esa cosa se le desprendía. Lo hicimos con una luz brillante desde el interior lo cual no tiene ningún sentido. Se copió en muchísimos Filmes cuando hay alguien cubierto de algo que comienza a desprenderse. Es una forma interesante de hacerlo, como si brillara desde dentro. Pero no tiene ningún sentido.

George Lucas

La travesía de Han Solo es una continuación del tema de la muerte y el renacimiento que es el eje central de toda la serie en relación con la salida de Darth Vader de su hibernación maligna y su renacimiento como Anakin Skywalker. Se lo hace dormir, lo cual es un recurso habitual, en los cuentos de hadas pero también en la mitología, entrar en un estado de muerte aparente. Y luego generalmente uno resurge rejuvenecido. En ocasiones, es equivalente a bajar al infierno Y regresar esclarecido. En este caso, simplemente se lo hizo dormir.

Ben Burtt

La risa de Jabba y sus secuaces es una combinación de risa humana con sonidos de animales como hipopótamos hienas y otras cosas que habíamos ido grabando y recolectando durante años. Mezclamos todo para obtener un amplio espectro de risa alienígena.

George Lucas

El problema de estas escenas del palacio con Jabba es que Jabba no se puede mover. En ese momento, no tenía la tecnología necesaria para moverlo por lo que debía depositarlo en alguna parte y armar la escena a su alrededor lo cual generó este montaje extraño de la escena de la revelación donde tuve que ubicarlo detrás de una cortina. Si no, podría haber entrado caminando, que es lo que yo habría preferido que es lo que yo habría preferido. Estoy seguro. Pero en aquella época, las criaturas estaban fijas al piso.

Ben Burtt

En ocasiones, se puede crear un ambiente de una forma muy sencilla. En la celda, gran parte del sonido es de goteo pero, en realidad, tomamos un cuentagotas Y dejamos caer gotas en una taza de café llena de agua. Luego pasamos eso por una cámara de eco, superponiendo varias pistas. Y, como resultado, sólo se oye un sutil goteo en el fondo. Pero hace que todo luzca subterráneo, húmedo y oscuro y agrega color al ambiente.

George Lucas

La ventaja que tenemos con estos Filmes es que llevó cerca de 10 años finalizar la trilogía. Mark era joven cuando hicimos el primero Y era un individuo mucho más maduro cuando llegamos a este Filme. Lo mismo ocurrió con Carrie. Con Harrison no se notó tanto, Ya que tenía más de 30 años al empezar. Pero Carrie comenzó a los 19 años, Y Mark tenía más de 30 al Final. Pudo utilizar mucho más su madurez no sólo porque el personaje es más maduro sino también porque había madurado como actor y como individuo.

Así que creo que mucha de la inocencia juvenil que tenía en Una nueva esperanza había desaparecido naturalmente para cuando llegamos a éste. Era una persona mucho más seria.

Ben Burtt

Otro actor de San Francisco que brindó su voz para algunos personajes alienígenas del Filme fue Erik Bauersfeld. Hizo la voz de Bib Fortuna. Tiene un refinado casi como un ligero acento británico que le dio a Bib un aire de dignidad inusual, a pesar de su apariencia.

Carrie Fisher.

George me llevó a San Francisco y me mostró una foto de este traje de baño para asustarme e impulsarme a hacer ejercicio, supongo.

¡Qué débil mental! Lo logró. «No debes tener pliegues en los costados». Ninguna arruga en tu cuerpo. No podía tener marcas como las que surgen al inclinarse. Así que podía hacer justamente esto. Permanecer inmóvil... sentarme anormalmente derecha Y no decir ni una palabra. Nada de: «Hola». «¡Oigan! ¡Miren, tengo un traje de baño de hierro!».

George Lucas

No habíamos hecho ningún monstruo propiamente dicho para estos filmes. Teníamos el monstruo de las nieves en El imperio contraataca pero mayormente nos movíamos entre temas clásicos de los géneros de fantasía y ciencia ficción Y nos divertíamos un poco.

Ben Burt

Los gruñidos y rugidos de la bestia Rancor provenían de un pequeño animal. Era el perro salchicha de uno de mis vecinos.

A pesar de ser un perro adorable, tenía una veta maligna. Un día me acerqué lo grabé mientras gruñía enfurecido Y luego tomamos ese sonido y le bajamos bastante el tono. Era una criaturita peligrosa, pero nos dio una buena bestia.

Dennis Muren

Este es un títere manejado por el brazo de Phil Tippett, creo que controlaba la cabeza mediante un artefacto en su interior. Medía unos 40 cm de alto. Y los brazos se controlaban desde su espalda, por los codos todo lo cual mantuvimos a oscuras. Los ojos son, en realidad, rulemanes. Sólo podías saber que estaba vivo si mirabas sus ojos, y los que le habíamos hecho nunca llegaron por lo que le dimos unos muy brillantes para que luciera como algo vivo. Elegimos ese enfoque, Y no la animación cuadro por cuadro como forma de ahorrar dinero. Pudimos hacerlo bastante rápidamente. Filmamos toda la secuencia en un par de semanas, una vez que lo desciframos. No estuvo nada mal. El Rancor estaba en un plató en miniatura. Los efectos de luz y humo se hicieron en la cámara. Sólo retocamos la toma cuando había que agregar a Luke. Filmar esto fue bastante sencillo. Requirió numerosas tomas, en ocasiones 60 o 70. A veces Filmamos al revés. A veces Filmamos a diferentes velocidades normal o acelerada. Lo que fuera, con tal de evitar ese aspecto de títere que todos conocemos. El problema es que nunca puedes verlo completo Ya que no tenía piernas. Hicimos tomas de las piernas, pero no pueden verse con el cuerpo ya que se vería el codo de Phil, o alguna otra cosa ahí abajo. La baba ayudó a hacerlo lucir feo. Piensas: «Mantente alejado de esa cosa». Creo que fue bastante efectivo. Pero sufrió de lo que creo que sufre cualquier títere mecánico: no se desempeñan del modo en que te gustaría. Te encuentras muy limitado porque incluso lograr que se mueva resulta problemático. Lo genial de los gráficos digitales es que el resultado es tan bueno como en tu imaginación. Puedes hacer que las cosas luzcan mucho más interesantes Y que su desempeño sea más elaborado Y divertido de ver.

George Lucas

Me gusta creer que todos aman a alguien. Aunque éste era el peor monstruo imaginable, su cuidador lo amaba. Y probablemente era mutuo.

Ben Burtt

Otro de nuestros talentos vocales favoritos es un sujeto llamado Ernie Fosselius. Se hizo famoso por el Filme Hardware Wars una parodia de Star Wars. Llamábamos a Ernie cuando necesitábamos una buena voz cómica. Hizo un trabajo excelente con las voces de los dos entrenadores del rancor. Recuerdo haberle dicho a Ernie que utilizara un enfoque estilo Stan Laurel, hablando con gimoteos. Ernie puede imitar casi cualquier cosa. Logró crear un momento muy divertido.

George Lucas

Otro aspecto de estos Filmes que a veces se pierde de vista es que son desenfadados que no se toman a sí mismos demasiado en serio. Intentan ser muy realistas y todo pero sobre todo se trata de pasar un buen rato con una gran aventura. En ocasiones, la gente intenta ver más en ellos de lo que debería o los descara por intrascendentes. La realidad, creo, está en un punto medio.

En este Filme, tuvimos la oportunidad de expandir este universo Y de ver más banthas en su hábitat natural. Hay poco tiempo para mostrar eso en estos Filmes. Ya que el foco está en la historia. Es genial tener la oportunidad de girar la cámara y decir: «Miren lo que hay allí».

Dennis Muren

La secuencia de las barcasas la supervisó Richard Edlund. Fue bastante difícil. Luce muy bien. El fondo se Filmó en Yuma, Arizona, creo. Las naves eran miniaturas. Algunos de los pequeños transportadores medían 60 cm de ancho Y la barcaza principal tenía 1,80 m de largo, o algo así. Se Filmó contra una pantalla azul. También fotografiamos sobre pantalla azul a los actores, en ILM Y luego se montó eso sobre el fondo. Al filmar en interiores, era difícil lograr el color de la luz solar. Aquí resultó especialmente difícil, por todo el cabello.

Ben Burtt

Enviamos un equipo de sonido a las dunas mientras se filmaban estas escenas. Lo que más obtuvimos fue arena en los equipos. Volaba tanta arena por el viento, que era peligroso por todo el equipo que llevamos. En lugar de quedarnos en el set llenando nuestros equipos de arena fuimos a un aeropuerto naval local. Grabamos despegues y aterrizajes Y obtuvimos excelentes sonidos que fueron la base para muchos de los speeders que aparecen luego.

Carrie Fisher

Todos los días se fracturaba alguno de nuestros dobles. Entraba al plató y percibía ese silencio que sabes que implica algo malo. Dave Tomblin, un tipo fantástico... Era el primer asistente de dirección. Ya sabes, el radio sonaba y oías a Tomblin, diciendo con su acento: «George, parece que dos de los hombres se torcieron el tobillo. Pueden haberse quebrado la pierna». Había silencio mientras se esperaba que la enfermera diera su veredicto. Y luego regresabas al motel donde estos tipos tan alegres, a los que les habían pasado cosas peores estaban sentados junto a la piscina con yesos aquí y allá. Era duro. Había escenas de riesgo muy duras.

Ben Burtt

Hice el sonido de Luke rebotando al Final de la plancha haciendo vibrar una regla de madera en el borde de un escritorio. Algo que, de hecho, aprendí en quinto grado. Puedes lograr un gran sonido con una regla y un escritorio. Claro que la maestra se enojará. Me ocurrió a mí. Pero obtuve una idea para un efecto de sonido rápido.

George Lucas

De haber sabido que Boba Fett se convertiría en un personaje tan popular, probablemente habría hecho que su muerte fuera un poco más interesante. Boba Fett no era más que otro secuaz otro de los cazadores de recompensa y villanos. Pero se convirtió en un favorito de todos. Para ser un papel tan pequeño, tuvo una presencia muy importante. Y ahora que su historia se contó en la primera trilogía resulta más evidente que fue un error no haber hecho de su derrota algo más importante. Hay muchos que creen que en realidad no murió. Consideré agregar una escena en la que él saliera del pozo pero me pareció que, en última instancia, no correspondía. En definitiva, la muerte de Jabba el hutt es la más relevante. Aunque algunos detestan a los pequeños ewoks adoran la relación entre la princesa Leia y la babosa.

Carrie Fisher

Era de espuma de poliestireno. Y me preguntaron si quería que un doble lo matara. Y yo les dije: «Para nada. Realmente quiero matarlo yo misma».

Ben Burtt

La batalla con el Sarlacc fue una de las últimas escenas del filme que editamos en sonido porque ya se habían hecho numerosas ediciones diferentes y cada semana iban surgiendo otras a medida que continuábamos atrasándonos en el calendario de posproducción. Fue un desafío para la edición ya que como es típico en Star Wars involucraba muchos personajes en diferentes situaciones simultáneas. Para mantener el flujo de la acción claro y continuo hubo que reeditarla bastante. De hecho, Johnny Williams ya la había musicalizado en Londres pero luego la secuencia se reeditó tantas veces que tuvieron que volver a hacerlo con otra entrada musical.

George Lucas

No estoy seguro de haberlo hecho de la mejor manera posible. Pero con tantos segmentos de acción que supuestamente ocurren al mismo tiempo te encuentras ante la dificultad de mostrar cada escena individual pero sin extenderte tanto en cada una como para que se pierda el sentido de simultaneidad. Creo que en esos momentos se genera una especie de suprarrealidad, en la que estiras el tiempo y esperas que no luzca estirado. Esto es algo en lo que Steven Spielberg es muy hábil. De los proyectos en los que trabajé, donde se da esto el mejor fue Indiana Jones y los cazadores del arca perdida. Al igual que en esta secuencia tienes un camión lleno de combustible y unos tipos cargándolo. Luego tienes una pelea y tienes un piloto. Luego tienes gente que llega. Luego el camión se incendia. Luego va contra el avión. La chica queda atrapada en el avión. Es muy similar a esto. Creo que allí está resuelto perfectamente. Nosotros hicimos lo mejor que pudimos pero siempre sentí que podríamos haberlo hecho mejor. Hay una línea delgada entre lograr que el público comprenda y que no resulte cursi.

Ben Burt

La explosión de la nave de Jabba es probablemente de las más grandes y prolongadas de la saga. Incluimos de todo. Todo lo imaginable. Numerosas explosiones, mucho fuego. Utilizamos el sonido de cohetes. Lo utilizamos para cuando los escombros salen volando. En una ocasión, fuimos a una casa que estaban por demoler. Tenía muebles, y nos permitieron hacer todo lo que quisiéramos. Pasé un día entero ahí. Apodamos al lugar «Paraíso de Chatarra». Ya que nos dedicamos a destruir cosas romper ventanas, arrojar cosas por las escaleras hacer caer muebles por las ventanas de un segundo piso. Abrimos armarios de cocina. Y rompimos platos, arrojamos de todo. Al haber grabado en un lugar de verdad, todo sonó real. En los estudios de efectos de sonido, las cosas a veces suenan artificiales. Lo que quieres es que suene espontáneo así que no es lo ideal.

Dennis Muren

Hay más cantidad de todo. Hay más naves. Hay más personajes. Las bahías de acoplamiento son más grandes. Se usó una toma de El imperio. Hay muchas más naves que las que se vieron en los Filmes anteriores. Y muchos más detalles en el interior. Todo es más grande. Da la sensación de que la batalla es de una escala masiva. Cada uno de los Filmes tiene una bahía de acoplamiento. Al ser éste el último de la trilogía, todo aquí es más grande. Todos estos personajes aquí nos da una idea de lo que George tenía en mente para La amenaza fantasma, en cuanto a la escala que tendría. Estaba anticipando algo inmenso, de proporciones épicas. En el fondo de estas escenas probablemente había unos 20 o 30 actores que se espaciaban lo más posible. Luego se completaban los espacios con pinturas, duplicaciones y demás.

George Lucas

El emperador visita la Estrella de la Muerte por lo que despliegan todo su poderío. Es como el primero de mayo en Rusia. En cuanto a despliegue de fuera, era lo más grande hasta ese momento. Tuve la oportunidad de ofrecer una visión más amplia de la galaxia,

al incluir al emperador quien, aunque es como el amo del universo siempre está en un segundo plano. Aquí tuve la oportunidad de traerlo a un primer plano ya que finalmente la confrontación entre Vader y el Emperador que está en un segundo plano en los Episodios IV y V es sumamente central en este Filme. El verdadero conflicto es con el genio maligno encarnado por el emperador. Se habla de él, pero no llegamos a conocerlo bien. Una de las ventajas de llegar al tercer acto es que puedes atar todos los cabos sueltos. Y uno de los problemas es que debes hacerlo. La historia viene condicionada por todo lo anterior y todo se reduce a cómo introducir todas las resoluciones sin entorpecerla. Eso es lo que te limita, porque terminas con muchas cosas por resolver y sin suficiente tiempo para hacerlo.

En la visita a Yoda, queríamos resolver el tema del entrenamiento de Luke el hecho de que no lo Finalizara Y, obviamente, el tema de la pregunta que viene a hacer. Llega un momento en que el héroe debe quedarse solo sin nadie que lo ayude. Puedes colocarlo en otro lugar o algo así pero en algún momento debes decir: «Se terminaron las ayudas». Y él debe enfrentarse solo al monstruo maligno. En este caso, la escena establece que el monstruo maligno es su padre que deberá actuar sin ayuda y que no está listo para ello, ya que fue demasiado impaciente no acabó sus estudios Y ahora, entrenado a medias, enfrentará un duro desafío físico y emocional.

Cuando hice el Final del Filme anterior, El imperio contraataca... un factor que surgió a partir de mi preocupación por cómo los niños tomarían que Darth Vader fuera el padre de Luke fue que la mayoría de psicólogos dijeron que los niños simplemente lo negarían dirían que no era cierto. Así que tuve que reafirmar, en la mente de Luke y del público que era cierto, y que debía aceptarlo. Tuve que suponer que mucha gente no lo creía. Así que tuve que reafirmar el concepto.

En el guion original de toda la historia Obi-Wan Kenobi muere aquí, dejando solo a Luke. Hay una ventaja para el tercer Filme en cada una de las trilogías de Star Wars. Y es que comienza con un muchachito, un joven ingenuo y cuando llega la tercera entrega es un guerrero experimentado que ha alcanzado su madurez como individuo y, por lo tanto, es siempre un personaje mucho más interesante. Se ha enriquecido y está listo para enfrentarse al mundo y a su desafío Final. Por eso también el tercer acto de una obra es más interesante. En el primero, se presentan los personajes en el segundo, el problema y en el tercero, se resuelve todo.

Al ser ésta la tercera parte tiene la resolución de todos los problemas desarrollados en los primeros dos Filmes. El núcleo del Filme es expositivo. Se explica lo que ha ocurrido y por qué las cosas están como están. En este caso en particular, está todo el tema de la hermana de Luke y el hecho de que sean mellizos lo cual se debe revelar y surgirá luego en cuanto a quién es el «otro» que se mencionó en El imperio contraataca y cómo esa persona puede volverse tan poderosa como Luke. Si son mellizos, entonces si la entrenaran y ella tiene las mismas habilidades que Luke eso sería algo importante sobre todo para resolver los triángulos amorosos que se han armado.

Ben Burtt

Tuve oportunidad de ir a Londres durante el rodaje de este Filme para supervisar las grabaciones de sonido realizadas en el plató, obtener efectos de sonido y ayudar a desarrollar las lenguas de los ewoks y de otra gente que estaba en el palacio de Jabba.

Recuerdo haber ido al plató un día que no estaban rodando. Habían ido a trabajar en otro plató ese día. Pero Jabba el hutt, el gran títere estaba allí, vacío y abandonado. Me deslicé en su interior con mi grabadora y registré el sonido de los pequeños motores que hacían que se movieran sus ojos. Le sacamos mucho provecho a esos motorcitos. El sonido del detonador termal que Boushh tiene en sus manos. Esos motorcitos, parte de su sonido proviene de los motores que movían los ojos de Jabba.

La mezcla de El regreso del Jedi fue la primera que hicimos en su totalidad en el norte de California. El sonido de los episodios anteriores se editó y diseñó allí pero luego llevamos el material a Hollywood donde en los estudios Goldwyn un grupo de gente talentosa nos ayudó a hacer la mezcla Final. Pero cuando llegó este filme teníamos ya nuestras propias instalaciones de mezclado en San Rafael, California. Por lo tanto, pudimos ejercer un completo control técnico y creativo sobre el sonido del Filme.

Era una nueva experiencia para todos nosotros. Gar Summers y yo mezclamos el Filme y creo que fue el primer largometraje que mezclamos. Creo que éste fue el primer Filme supervisado por Tom Holman y lo que en última instancia serían los programas THX y TAP. Contábamos con muchos expertos abocados a supervisar las especificaciones técnicas para la mezcla de sonido del Filme.

Habitualmente, un Filme se mezcla de principio a Fin, siguiendo el orden de las escenas. Pero como éste se estaba editando cuando comenzamos con la mezcla final comenzamos por la mitad del Filme. Comenzamos por el quinto rollo. Y, más adelante, trabajamos en el comienzo. Trabajar fuera de contexto no es ideal porque el flujo natural del sonido se da a lo largo del Filme. Pero no tuvimos opción, dado que aún quedaban escenas por terminar. Los efectos especiales de muchas aún no estaban lo suficientemente terminados como para permitir la mezcla.

George Lucas

Esta escena es lo que llamamos una «escena de base». Es donde haces una pausa y le explicas a la audiencia todo lo que ocurrirá en el resto del Filme para que puedan seguir la trama. Debemos llegar al castillo y lo haremos así. Estos son los peligros. Esta es la recompensa. En casi toda película hay una escena de base donde todos se reúnen y dicen: «Bueno esto es lo que va a ocurrir».

A veces es muy explícito. Te lo muestran en un pizarrón. Dibujan un diagrama de lo que deben hacer. Todas éstas son escenas de base. En Una nueva esperanza la escena de base sobre la Estrella de la Muerte tenía lo último de la época en animación computarizada. Aquí tenemos prácticamente la misma escena pero la animación ha avanzado bastante. Tanto la imagen original de la Estrella de la Muerte como ésta se realizaron utilizando animación computarizada. Los avances tecnológicos nos permiten

hacer más cosas darle a todo un tono más épico cada vez más sofisticado tanto porque dominas la tecnología cuanto porque tienes una mejor captación de cómo hacer las cosas. Como en el caso de las máscaras. Hay toda una ciencia en cuanto al trabajo con máscaras.

No se pueden usar por mucho tiempo. Resulta difícil respirar. Algunos se sienten claustrofóbicos. Para cada uno de estos personajes hay varias personas moviendo sus ojos con controles remotos. Para cada uno de éstos, probablemente hay otros cuatro a su lado, operando la máscara. Así que si tienes tres o cuatro títeres necesitas mucha gente para operarlos. Pudimos ir agregando más personajes ya que fuimos mejorando con cada Filme. La historia avanza de lo que era un entorno muy acotado en Una nueva esperanza a uno más amplio en El imperio contraataca. Y luego, claro, en El regreso del Jedi pudimos contar con grandes flotas de naves más ambientes exóticos más soldados. Aprendimos cómo incrementar la escala sin exceder nuestro presupuesto. Sacarle más provecho a cada elemento, por así decirlo. Cuando impulsas al límite los efectos especiales para poder narrar una historia más interesante te arriesgas a que las cosas no funcionen. Y entonces el filme se desmorona. Porque es una fachada, una ilusión. Especialmente si es un Filme fantástico. Estás creando una ilusión que la gente sabe que no es real. Así que debes hacerla sumamente creíble, aunque se trate de algo que es imposible. Hemos utilizado todas las técnicas imaginables de efectos especiales en estos Filmes. Prácticamente todos los efectos existentes se han utilizado en alguna parte. Todos se dividieron haciendo estos filmes porque siempre había un efecto diferente siempre surgía un nuevo desafío. Hubo muchas situaciones clásicas que tuvimos que enfrentar. Fue una oportunidad poco frecuente para hacer cosas.

La escena del Halcón Milenario y Lando es un modo de dar un poco de emoción al filme, dado que Han Solo piensa que no volverá a ver su nave. Se da la preocupación de que algo pueda pasarle a él, o a Lando. Se sugiere la posibilidad de que haya personajes en peligro.

Ben Burtt

Vivimos muchas aventuras grabando sonidos. Muchos de los botones y controles que se oyen en el interior de la nave se grabaron en el interior de un viejo submarino de la Segunda Guerra mundial, al cual nos permitieron subir. No había ruido, pero lo bueno que tenía es que era un lugar cerrado, con paredes y techo de metal. Así que al accionar palancas o presionar botones todo sonaba natural, porque eran cosas reales. Habíamos ido a un submarino para grabar mucho material para Indiana Jones y los cazadores del arca perdida. Armamos un archivo del cual reciclamos sonidos para Star Wars siempre que los necesitábamos.

George Lucas

El reducto del emperador en la Estrella de la Muerte es una torre muy alta. Y cuando ven la primera trilogía, nos recuerda el templo de los Jedi. En este caso, hay una torre en la Estrella de la Muerte y en el templo de los Jedi hay cinco. Una de las cosas más emocionantes de hacer cine es que tienes ideas que no sabes si podrás concretar y luego,

en determinado momento, van tomando forma. Se ve en la pantalla como creías que sería y funciona. Es especialmente emocionante con los efectos especiales. Ya que trabajas con cosas imposibles y de pronto las ves en la pantalla. Con las actuaciones, o con los personajes hay una magia que ocurre cuando combinas todos los elementos y ellos dicen sus líneas en el ambiente adecuado y todo cobra vida. Es un sentimiento muy gratificante.

Ben Burt

Un buen ingeniero de sonido tiene los ojos y oídos siempre atentos. Algunos de los mejores sonidos que hemos grabado son cosas que encontramos simplemente por accidente. A veces en un viaje familiar, o al salir de compras. He ido a tiendas y al abrir un refrigerador para sacar una bebida oigo el ruido de un motor roto. Entonces corro al auto y regreso para grabar ese sonido extraño.

Y luego será el sonido de un Speeder. Ese tipo de cosas pasa constantemente Y debes estar alerta. Algunos de los mejores efectos de sonido provienen de la vida cotidiana. No son los sonidos preparados cuidadosamente en un estudio donde todo está en silencio y las cosas suenan un tanto artificialmente, ya que ningún lugar real suena como un estudio. Los sonidos en el mundo real son mucho más interesantes y naturales porque están conectados con un ambiente y tienen un cierto eco, un entorno. Por lo tanto tienen naturalidad.

Parte del secreto en los efectos de sonido de Star Wars es dotar al Filme de credibilidad. El sonido puede dar una dimensión de credibilidad a lo que de otro modo sería fantástico y artificial. Por eso utilizar siempre que sea posible sonidos reales grabados en condiciones naturales suele brindar la mejor materia prima para orquestar luego en la banda sonora.

George Lucas

Con Endor quise lograr un ambiente que fuera diferente a los demás. Pero debía lucir como una jungla. Debía haber mucho verde que es el color de la vida. Quise que luciera distinto a Dagobah aunque tenía las mismas cualidades. Había un pantano ahí, la cuna de un ambiente vital. Mucha vida. Pero me estaba quedando sin ambientes que fueran excepcionales. Lo único que se me ocurrió fue utilizar secoyas gigantes tan grandes que dieran el aspecto de algo totalmente diferente a lo visto hasta el momento. La primera trilogía se pudo hacer gracias a que pude crear ambientes digitales. Cuando llegamos a El regreso del Jedi ya había Filmado casi todo lo que había en la tierra. La persecución de los speeders fue divertida. Adoro la velocidad y las persecuciones. Esta fue una de esas ideas que tuve mientras escribía el guion pero que no tenía idea de cómo lograr. Generalmente tengo una idea vaga de cómo podría hacerse. Pensé que quizá podríamos utilizar miniaturas o algo así. Confié en que se nos ocurriría algo, y dejé que Dennis Muren lo resolviera. A Dennis se le ocurrió una forma única de usar animación cuadro por cuadro en un bosque algo jamás hecho antes.

Y así se crearon estos fondos sensacionales. Ese fue el mayor desafío aquí. Fue la única vez en la saga que tuve una idea que no sabía si podría concretar. Ahora sería fácil

hacer una escena como ésta con tecnología digital. Pero en aquella época era casi imposible.

Dennis Muren

La secuencia de los speeders es de las más divertidas que hice en Star Wars. La Filmamos al norte de Eureka, California y un poco al sur de Eureka, California donde están los bosques de secoyas. Casi todo el tiempo los speeders son maquetas. Filmamos primeros planos de los actores sobre pantalla azul durante dos semanas. Las maquetas son de unos 60 cm de ancho para los planos más amplios, con control de movimiento. El fondo se Filmó desde la ventana de un auto en movimiento captando las secoyas.

Las tomas de frente y de atrás se realizaron con una Steadicam. Garrett Brown, su inventor recorrió el bosque a unos 7 Km por hora Filmando un cuadro por segundo, al estilo cuadro por cuadro. Al unir todo, consigues esa sensación de ir a 160 Km por hora. Fue una gran secuencia. El temblor que se ve en las tomas de la Steadicam de las vistas hacia delante y hacia atrás, les agregó energía. Luce como si hubiera sido muy difícil de Filmar. A George le gustó inmediatamente. Creo que no fue intencional, pero le agregó un realismo que no habríamos logrado con una maqueta y una cámara tradicional sin sobresaltos. Es como un testimonio de la velocidad a la que viajan. Le dio un dinamismo real, un aspecto de documental. El fondo luce un poco tembloroso, y nunca está nivelado. Hay un montón de cámaras que se mueven de un lado a otro. Es Garrett haciendo lo posible por mantener la cámara Firme. Pero a un cuadro por segundo es imposible.

Ben Burt

Los sonidos para los cambios de velocidad de las motos y los diferentes tonos de las velocidad de los obtuvimos de una forma curiosa. Estaba en Inglaterra durante la Filmación trabajando en una oficina. Oí un sonido muy extraño que venía de la calle un sonido muy extraño. Un sonido ahogado, pero musical. Salí, y vi que unos hombres intentaban arreglar un bache. Intentaban usar un martillo neumático pero una roca había quedado atrapada en la manguera de goma por la que debía ingresar el aire. Así que al operar el equipo, sonaba como un extraño instrumento. Les dije: «Por favor, no lo reparen, voy por mi grabadora y vuelvo». Me miraron como si estuviera loco, pero me esperaron. Un momento después, regresé con mi grabadora. Grabamos ese extraño compresor de aire y lo utilizamos para los cambios de velocidad de las motos. George Lucas vino a escuchar la secuencia cuando me pareció que estaba lista. No la había escuchado antes. Le gustó, pero opinó que no era suficientemente real. Le faltaba algo. Sugirió que agregáramos el sonido de ramas y hojas quebrándose, el tipo de sonido que se escucharía si esas motos estuvieran atravesando el bosque cortando el follaje y los arbustos. Así que compaginamos sonido de maleza y ramas quebrándose lo repetimos continuamente en la cinta volvimos a la escena de la persecución y lo incorporamos para que se oyeran unas ráfagas de ramas, tierra y arenilla.

George Lucas

Comenzamos con los ewoks que en el guion original eran wookiees los cuales no pude usar, porque había establecido que eran criaturas tecnológicamente avanzadas. Necesitaba una criatura primitiva que utilizara palos, piedras y lanzas como armas. Sería una sociedad primitiva obligada a enfrentarse al imperio y su alta tecnología. Finalmente, decidí que igual fueran criaturas peludas. No de pelo largo, sino corto. Y no altos, sino bajos. Les pusimos trajes a numerosa gente pequeña. De nuevo, la tecnología limitó lo que pudimos hacer para que lucieran reales. Dependía de la personalidad de los actores dentro del traje.

Tuve suerte de encontrar a un ewok, un niño pequeño, Warwick Davis que era tan expresivo en su traje, y tenía tal personalidad su modo de caminar, de comportarse, su actuación... realmente estaba un cien por ciento metido en el personaje.

El desafío de lograr un personaje agradable a partir de un niño disfrazado de oso que tenga personalidad y no sólo sea alguien disfrazado es muy difícil. Siempre estás exigido al máximo para crear criaturas extrañas, exóticas que sean verdaderos personajes cuando usas esta especie de tecnología «real» sea un títere o una persona real disfrazada. Era lo único que había. Era muy limitador.

Carrie Fisher

Con el tiempo, se me hacían difíciles las secuencias de acción donde debía golpear y matar gente. Realmente no es lo mío. Es estresante. Finges que disparas armas, y debes dispararle a la gente y estás angustiada y enloquecida toda la mañana. Tenía que hacer todas estas cosas que no son innatas en mí. Y eso que yo puedo ser una mujer bastante intensa. Sin embargo, en determinado momento ya no podía más. Pero no puedes dejar de hacerlo. Debes continuar.

George Lucas

Warwick estuvo tan bien que pensé que protagonizara un Filme fantástico más tradicional con gente pequeña que había pensado hacer. Ha trabajado mucho desde entonces. Ese Filme fue Willow, de Ron Howard. En los últimos rollos del Filme estamos cerrando la trama con la trampa en la que están cayendo los rebeldes. La trampa en la que Luke está cayendo. La trampa que el emperador ha estado planeando para acabar con todos sus enemigos. Es necesario tomar todas las fichas colocadas en Una nueva esperanza y en El Imperio Contraataca y en la primera parte de este Filme y comenzar a derribarlas, lo que en este caso es bastante complicado ya que hay tres historias diferentes en curso. Una en el espacio, con Lando, que trata de entrar a la Estrella de la Muerte. Otra en el planeta, con Han Solo y la princesa Leia intentando destruir el campo de fuerza que protege a la Estrella de la Muerte. Y por último, Luke Skywalker en la Estrella de la Muerte enfrentando a su padre y al líder cruel del Imperio Galáctico. Me gusta contar diferentes historias, e ir hacia adelante y hacia atrás. No soy un narrador de historias lineales. En American Graffiti había cuatro historias simultáneas. Todas rápidas. Me gusta la simultaneidad y saltar hacia adelante y hacia atrás. No sé por qué, pero es con lo

que me siento más cómodo. Bueno, mi primer Filme, THX, no era así. Era completamente lineal, no había saltos. Pero luego cambié de idea.

Ben Burtt

Para mí, lo más difícil de crear en estos Filmes son siempre las voces. Los efectos de sonido son una cosa, pero el público escucha las voces con un oído muy crítico. Todos somos expertos en identificar voces y de dónde provienen y prestar atención a todos los matices de calidad de voz entonación y desempeño. Lo más difícil en El regreso del Jedi en cuanto a las voces fue desarrollar la lengua y la voz de los ewoks. El primer paso fue crear la lengua. No lo hago sentándome a pensar cuál es el contexto cultural y cómo voy a conjugar los verbos, ni nada de eso. En general, empezamos el trabajo escuchando cintas de grabaciones de voces reales de diferentes lenguas de todo el mundo hasta encontrar una que suene exótica, para nada familiar y que tenga algo de la personalidad de los alienígenas que intentamos crear. Aun sin hablar la lengua, escuchamos grabaciones y luego comenzamos a extraer sonidos de esa lengua para recopilar una serie de sonidos con los que logramos imitar esa lengua exótica. La lengua de los ewoks en realidad es un derivado del Kalmuck una lengua utilizada en Asia en algunas regiones del centro de China. Vi un documental en televisión donde entrevistaban a gente de una tribu nómada de esa región de China y pensé: «Vaya. Esta lengua es muy interesante, tiene algo que jamás hemos oído. Creo que sería buena para los ewoks». Comenzamos a buscar a alguien que hablara esa lengua. Claro que, como provenía de un lugar tan alejado no conseguimos a alguien inmediatamente. Pero, al investigar, dimos con algunos refugiados que habían venido de esa región de China. Nos trajeron a una mujer mayor, de unos 80 años. No hablaba inglés. Había inmigrado recientemente desde una zona primitiva de China. Había vivido en una tribu llevando una existencia nómada, toda su vida. Probablemente no entendía lo que estábamos haciendo al grabar su voz. Para este tipo de cosas generalmente llevamos a la persona al estudio y yo me siento con ella. Le haces contar historias. Así lo hago yo habitualmente. No pones a alguien que no es actor frente a un micrófono y le dices: «Muy bien, hable». Quieres que se relaje y les das algo que hacer. Lo que hice con ella, como ya hice con otra gente nativa fue pedirle que me contara cuentos populares y fingir que me contaba cuentos una historia antes de dormir, como si fuera un niño. Podía ser una historia en la cual interpretara la voz de varios personajes y agregara un poco de actuación a lo que estaba diciendo. Ella quería una botella de vodka y se la conseguimos. Se puso muy lúcida, y nos proporcionó unos sonidos maravillosos.

La llamábamos «Abuela Vodka» porque no podíamos pronunciar su nombre. Y una sesión de estudio con ella nos proporcionó no sólo la inspiración, sino la base para muchas de las voces de los ewoks. Pudimos tomar grabaciones de ella riendo, contándonos historias o haciendo voces graves y agudas de distintos personajes y de eso logramos extraer una cantidad de sonidos tanto masculinos como femeninos que nos dieron la base para la lengua de los ewoks. Una vez que pudimos compaginar esos

sonidos y seleccionar lo que nos gustaba, trajimos a nuestros actores básicamente personas de nuestro equipo. También trajimos gente de la zona de San Francisco cuyas voces eran interesantes. Ya fuera porque eran muy agudas o muy ásperas, Los trajimos, les hicimos escuchar las grabaciones de Kalmuck y les pedimos que lo imitaran. Les escribimos fonéticamente lo que debían decir. Asignamos las voces que más nos gustaron a ciertos personajes como Wicket, o el jefe de la aldea o el hechicero de la aldea. Los sonidos de multitud los hicieron los miembros de nuestro equipo imitando lo que habían oído en estas lenguas exóticas. Y luego unimos todo en una especie de collage que acabó teniendo un sonido consistente. Una de mis grabaciones preferidas que hicimos de la anciana china fue una canción que nos cantó la cual se oye varias veces en la aldea cuando los ewoks se emocionan, o toman una decisión o mientras acarrear leña. Probablemente esté basada en una canción popular china. No lo sé.

George Lucas

Fue un gran desafío hacer que los ewoks lucieran reales y creíbles. Era muy difícil conseguir individualidad o movilidad del rostro para que se pudiera individualizarlos y llegar a creer que eran amenazadores. Se los diseñó para lucir como lindos ositos de peluche. Al final son los que aseguran la victoria. Por eso debían tener la doble cualidad de ser adorables e intrascendentes y al mismo tiempo ser lo suficientemente duros como para pelear de manera que resultara creíble. Sabía que a muchos de los niños más grandes les iba a costar aceptar esta idea. Pero igual decidimos hacerlo. Teníamos muchos ewoks y muy pocos aparatos de control remoto como para usarlos en sus ojos y párpados. Y no podíamos hacer que sus bocas se movieran. Los actores debían conseguirlo moviendo sus mandíbulas. Warwick Davis consiguió usar muy bien su lengua sacándola constantemente y moviéndola por todas partes. Daba la impresión de que los labios se movían. Pero sólo era él sacando la lengua. Creo que se logró la ilusión de que movían los labios.

Algunos actores movían muy bien la mandíbula. Pero era agotador, y muy difícil de hacer. Si lo hiciéramos hoy, los ewoks tendrían muchos más detalles. Los haríamos digitalmente, supongo. Quizá los principales tendrían trajes. El resto los haría digitalmente. Ahora tenemos ese problema con los wookiees porque hay muchos en el siguiente filme. Es el mismo problema. ¿Dónde conseguir tanta gente tan alta? Antes era dónde conseguir tanta gente tan pequeña. Si hay una escena con varias centenas de ellos es muy complicado.

Ben Burtt

La escena en la que 3-PO relata a los ewoks sus aventuras y cómo llegaron al bosque de los ewoks es una de mis preferidas en cuanto a efectos de sonido. Tony Daniels estuvo brillante al elaborar un lenguaje de señas y una recreación sonora de lo sucedido en los Filmes de Star Wars: naves andantes, espadas láser, naves. Trabajamos juntos en la lengua ewok que utilizaría basándonos en la de los ewoks. Tony inventó muchas de las palabras y fue muy hábil con todo. Luego integramos al discurso los efectos de sonido.

Los tomamos de nuestro archivo de sonidos de Star Wars. La idea era que 3-PO estaba reproduciendo esos sonidos a través de su altavoz incorporado para contarles la historia a los ewoks. Es un compendio divertido de los sonidos característicos de Star Wars, las espadas láser, el Halcón Milenario, las naves andantes, y demás. Fuimos al bosque... al bosque de secoyas en el norte de California, donde reinaba el silencio y grabamos una cantidad de gritos y risas y alaridos imitando a los ewoks. Siempre se pueden modificar las voces para que uno suene más pequeño y tierno. Y así obtienes grabaciones realizadas en el bosque donde la cualidad acústica es maravillosa. Es un lugar donde se percibe la profundidad debido a la forma en que el sonido y el eco viajan por el bosque. Y si tomas algunos de esos sonidos reales y los mezclas con los del estudio, se logra un sonido más natural.

George Lucas

Esta es otra de esas escenas difíciles porque hay mucha exposición. Hay muchas cosas que hay que confrontar y resolver y esto proyecta al filme más en dirección a la explicación que al drama. Hay momentos en que el material te dicta lo que debes hacer para que la historia funcione. Si estás inmerso en los problemas de quién es quién y qué es qué, es una escena fascinante. Si sólo te interesa que el filme avance es una de esas escenas pesadas. El tema de cuánto exponer es algo que siempre debes equilibrar en un filme. Lamentablemente, expuse muy poco en el primer Filme. Quedó prácticamente todo para el tercero.

Así que en este punto hay que comenzar a cerrar las cosas y hacer que los personajes reaccionen ante ello. Esta es una escena que uno no querría tener que escribir jamás. Una cosa es que Darth Vader le diga a Luke que es su padre y otra que Luke le diga a Leia que él tiene una hermana y que Darth Vader es su padre. Es un trago amargo. ¿Tu padre? Es un verdadero desafío lograr que funcione con diálogos que resulten auténticos, creíbles y con reacciones honestas. Hace tiempo que conoces a estos personajes. Y uno dice: «A propósito, eres mi hermana. Darth Vader es mi padre, y también el tuyo». En la mayoría de los Filmes, algo así se prepararía muy cuidadosamente. Aquí tuve que arrojarlo en una pequeña escena.

Ben Burtt

Recuerdo la escena de Luke y Leia en la terraza de los ewoks con gran ansiedad porque yo estaba en el plató ese día y el operador de micrófono me ofreció ser operador en una escena. Yo siempre había querido experimentar eso. Así que dije: «Claro, lo haré». Esto significaba que yo tendría una larga caña de unos 3 metros de largo, con un micrófono en su extremo. Estábamos a bastante altura probablemente a unos 6 metros del suelo en un andamiaje adyacente a la pasarela donde Luke y Leia estaban teniendo su conversación. Mi trabajo consistía en sostener la caña desde el andamiaje sobre sus cabezas, mientras hacían la escena. No hubo ensayos antes de rodarla por lo que me sentía un tanto nervioso. Cuando dijeron «Acción»; comenzó una escena de unos 2 o 3 minutos con ellos hablando en un plató completamente silencioso. Yo tenía dificultades

para sostener el micrófono. La caña comenzaba a escaparse de mis manos y asomar en la escena Y yo tenía terror de que se me cayera Y que el micrófono golpeará a Carrie Fisher arruinando la escena y mi carrera en el área del sonido.

Carrie Fisher

El usa el mismo traje en los tres filmes y yo me quejaba porque usaba unos seis atuendos mientras mi madre, Natalie Portman, usa tres millones. Atraviesa una puerta y ya tiene un nuevo vestuario. El cambio de ropa es como de un Liberace de ciencia ficción. En el primer Filme usé dos trajes uno durante todo el Filme, y otro al Final. Y en éste hay un par de trajes. Pero Harrison sólo uno, ¿cierto? Así que no debería quejarme.

George Lucas

En la edición especial se le hizo muy poco a este Filme. Casi todo el trabajo se llevó a cabo sobre Una Nueva Esperanza porque en aquél fue donde realmente nos quedamos cortos con lo que quería lograr. Para cuando llegamos a este Filme, realmente hubo muy poco que no había podido lograr. Mucho tiene que ver con el hecho de que ésta es una historia más humana. No estaba intentando forzar la tecnología para lograr algo imposible. Porque el punto central aquí es la batalla entre Luke y su padre. Es el centro emocional de la película.

Ben Burtt

Empecé con El regreso del Jedi sabiendo cuánto diálogo se había reemplazado en los dos Filmes anteriores. Fue frustrante, porque el reemplazo automatizado de diálogo es duro para el director, para los actores, para todos. Es difícil lograr que las voces suenen naturales cuando se trabaja un año después y fuera de contexto. Quise hacer un mejor esfuerzo por obtener un buen sonido durante la Filmación. Pero en los Filmes de Star Wars hay mucho ruido en el plató. Desistí de la idea de obtener pistas perfectas de sonido durante las Filmaciones de Star Wars porque siempre había demasiado ruido. Si tenías soldados en la escena sus trajes plásticos hacían ruido Y volvían incomprensible el diálogo. Con personajes como Vader o Chewbacca hay actores dentro de los trajes intentando decir el diálogo y sólo puedes conseguir una pista guía porque sus voces suenan muy apagadas. Y frecuentemente, Vader, por supuesto... La voz de Vader no es la del actor que está dentro del traje. La de él es sólo una voz para utilizar como guía en el plató. Así que, por muchas razones, el diálogo en su gran mayoría se regrabó una vez que comenzó la etapa de edición. Probablemente apenas un 15% del diálogo registrado originalmente en el plató se escuche en el Filme terminado.

George Lucas

La escena en la que Luke se deja atrapar y confronta a Vader, define el resto del Filme porque no hay una persecución, ni uno intenta escapar del otro sino que se da un enfrentamiento emocional entre ambos. Luke no piensa escapar. Tampoco piensa pelear con él. Es un nuevo giro respecto a lo que se podría esperar. Se convierte en un desafío

directo en el cual Luke le dice a su padre «Te desafío. No voy a huir de esto». Eso es muy distinto a presentar una situación de «héroe contra villano». Es como decir «Nos sentaremos a hablar de esto». Hay unos giros muy buenos en su relación en el modo de confrontarse, pero no es como en El Imperio Contraataca donde la confrontación es física y se corta un brazo. Es un tipo de confrontación más emocional y de palabras. Escribí este filme durante la guerra de Vietnam en la que un pequeño grupo pobremente equipado fue capaz de derrotar a una potencia. No es una idea nueva. Atila el Huno fue capaz de arrollar al Imperio Romano. Las colonias norteamericanas a los británicos. La historia se repite. Los Romanos tenían una enorme ventaja tecnológica y de entrenamiento sobre los Hunos pero éstos fueron capaces de aplastarlos con su entusiasmo, humanismo y su convicción en lo que hacían. Y ése es el tema principal en la caída del imperio, acaba superado por la humanidad bajo la forma de unos adorables ositos de peluche.

Dennis Muren

La velocidad Hiperespacial. Creo que Richard Edlund diseñó eso para el primer Star Wars. Aplicó fotografía de barrido, una técnica que usó mucho trabajando para Bob Abel. Se mueve la cámara antes de que se cierre el obturador. Luego se hace otro pequeño movimiento, en el cuadro siguiente cubriendo parte de lo registrado en la toma anterior. El resultado es una imagen como si se estirara y estallara. En muchos de los comerciales realizados por la gente de Abel en 1970 y 1980 se aplicó esta misma técnica. Se volvió bastante popular. Puede verse incluso en 2001 donde se utilizó por primera vez, creo con el tipo de técnica que Trumbull aportó. Aquí se usa en el salto al Hiperespacio en Star Wars. La misma idea.

George Lucas

Lo interesante de hacer cine es que generalmente cuesta comprender la cantidad de detalles que se deben cuidar para que todo luzca natural. La cantidad de estudio, entrenamiento y habilidad que todos deben poseer. Si alguien no hace bien su pequeña parte se detecta inmediatamente en la pantalla, Y se crea una distracción. Cuesta ver la cantidad de esfuerzo que se necesita para llegar adonde se desea o para obtener las líneas correctas. En esta escena en particular, donde el ewok sube al Speeder, teníamos el problema de cómo hacer que subiera porque el ewok es muy bajo y el Speeder estaba como a un metro del suelo. Llegaba más alto que un ewok. Resolver cómo hacerlo subir y cómo hacerlo creíble hizo que tuviéramos que pensarlo bastante. Acabamos arrojándolo. Lo lanzamos allí arriba.

Dennis Muren

Aquí hay otra persecución de speeders donde usamos muchos de los elementos utilizados en la persecución anterior. El mismo enfoque. En los planos completos se trata de modelos que movimos. La cámara hace la mayor parte del movimiento. Al mirar algunos de los fondos, en línea recta pueden ver una pequeña línea blanca a un lado del

cuadro. Es un hilo que utilizamos para mantener la cámara a la altura correcta. El hilo marcaba una altura de 1,80 m. A medida que el terreno cambiaba, Garrett Brown, intentaba mantener la Steadicam a esa altura. De esta forma, estaba siempre a 1,80 m aun cuando se modificaba la altura del suelo. Y a veces se nota. Se ve ese pequeño hilo. Se suma al caos de las tomas.

George Lucas

Gran parte del trabajo dedicado al diseño de estos Filmes tiene que ver con el diseño de los cuadros. El color juega un papel extremadamente importante. El rojo representa el mal, la sangre, el demonio. El rojo es un color que resalta a los malos. Los malos existen en un mundo blanco y negro. Los buenos viven en un mundo orgánico de marrones, marrones claros, tostados o verdes, con el cielo azul y cosas así. En general, los buenos van de verde y marrón y los malos de blanco y negro lo cual tiene que ver sobre todo con el enfoque Filosófico de un mundo de absolutos. Un mundo mecánico donde las cosas son rígidas y absolutas. Es blanco y negro en contraste con el mundo orgánico en el que todo es más natural. Bien, mal. Blanco, negro. Esas cosas no existen al menos simbólicamente, en ese mundo. Las cosas son más naturales. La ventana luce como una telaraña lo cual se ve en todo lo relativo a lo imperial y a lo de Sith. Se verá en lo de Darh Vader... En el episodio IV, los cazas TIE tienen el mismo diseño. Es un diseño que reiteramos para los malos. Está diseñado para provocar una sensación. Es un diseño simbólico que está diciendo. «Estos son los malos. La gente a la que debes temer». Y él es la araña, atrayendo a las moscas a su tela. Él es el conspirador. El maligno.

Dennis Muren

Lo bueno es que teníamos muchos departamentos todos excelentes en lo suyo. Y al ver los Filmes de Star Wars en realidad se ve el trabajo de al menos una docena de grupos de verdaderos expertos en sus áreas que contribuyen, ya sea construyendo los modelos o haciendo las explosiones o la pirotecnia, o la fotografía o el fotomontaje óptico, que es unir todas las escenas o los Storyboards, o lo que sea. Son un grupo de gente grandiosa que trabajó junta. Veníamos trabajando juntos desde hacía unos 8 años y sabíamos lo que hacíamos. El tercero es el Filme que luce más pulido de todos sencillamente porque habíamos aprendido a hacerlo. Toda la energía podía dedicarse al diseño de las tomas a lograr cosas diferentes, nuevas, frescas.

Ben Burt

Tuve la oportunidad de interpretar un pequeñísimo papel como un oficial imperial en la planta de energía de Endor que sale de atrás de un muro, en la planta de energía le apunta un arma a Han Solo y acaba golpeado por una especie de caja de herramientas precipitándose a la sala del generador. Mi gran línea era: «¡Quietos! ¡Quietos!». La voz del copiloto de Billy Dee Williams fue grabada por un joven estudiante de Kenia que hablaba Haya una de las lenguas nativas de ese país. Le explicamos lo que queríamos. Escribí unas líneas de diálogo en inglés que encajaban en el contexto de la historia y él

las tradujo a su lengua. Hicimos una sesión de grabación con él y le pusimos su voz al copiloto. Por supuesto, casi nadie en el mundo lo entendió. Pero cuando el Filme se exhibió en Kenia la gente reconoció su propia lengua en Star Wars y les encantó. Afortunadamente, lo que decía encajaba en la historia así que tuvo más significado para la gente que lo comprendía.

Dennis Muren

A medida que se sucedían los Filmes trabajábamos más rápidamente con la pantalla azul. Pero las técnicas fueron casi las mismas en los tres Filmes. Lo que pasó es que programábamos mejor. Podíamos programar más rápidamente los modelos y hacer tomas con cientos de naves a la vez. Como esta gran secuencia de Ken Ralston. Hay una toma en la que tenía, creo 120 naves diferentes con control de movimiento. Así de grande es lo que quería George. Nuestra habilidad y velocidad estaban mejorando. No experimentamos ningún gran avance tecnológico entre estos Filmes en mi opinión.

George Lucas

En el guion original el ataque venía aquí. Había un planeta de wookiees. El Final con la Estrella de la Muerte y el ataque wookiee estaba todo junto al final del Filme. Pero cuando hice sólo el primer Filme puse la batalla de la Estrella de la Muerte en el primer Filme. Por eso tuve que crear una segunda Estrella de la Muerte. Inicialmente sólo había una y todo culminaba en una gran batalla con los wookiees luchando contra la Estrella de la Muerte y la confrontación de Luke y Vader y el emperador.

Dennis Muren

Las máquinas andantes en esta secuencia son lo que llamamos las «gallinas andantes» que estaban en una escena de El imperio contraataca. Creo que se le ocurrió a Joe Johnston. Hicimos una maqueta y la metimos en una escena. Llamó mucho la atención porque quedó muy bien. Agregamos la nave andante caminando en el fondo para dar una sensación de movimiento y que no fuera todo estático. Como si estuviera patrullando. Hizo que la escena fuera más interesante. La nave estaba allí. Me pregunto dónde estará ahora. Si no me equivoco, iban a talar este bosque que usamos como exteriores. Por eso pudimos volar los árboles. Me dio lástima que fueran a hacer eso pero al menos se ve en el Filme, y sirvió para entretener a la gente antes de que los cortaran.

Ben Burt

Además de la tecnología de los láseres y las naves andantes teníamos las armas de los ewoks principalmente arcos y flechas. Me resultó de gran inspiración el filme Las aventuras de Robin Hood la versión de 1938, donde el sonido de las flechas era maravilloso. Utilizaron un tipo muy particular de flecha de fabricación casera. Encontramos a alguien que sabía hacerlas. Y cuando las hicimos siguiendo sus indicaciones obtuvimos unos excelentes sonidos de flecha. Los grabamos y los utilizamos para el sonido de los arqueros ewok.

George Lucas

Fue todo un desafío lograr que esta parte fuera creíble. El estilo de Star Wars es desenfadado no demasiado serio. Pero, al mismo tiempo, debe resultar creíble y realista que esos graciosos ositos con arcos y flechas enfrenten realmente a los soldados. Es un gran desafío. Preparas los personajes y al llegar el momento de la confrontación esperas que estén a la altura de las circunstancias. En este caso en particular, creo que la credibilidad de los ewoks se logró al no hacer que ganaran. Hacia el final comienzan a ganar pero pierden mucho al comienzo de esta batalla. Ocurre lo que uno cree que va a ocurrir la lucha es muy desigual. Eso aporta credibilidad. Más adelante ocurre lo mismo. Comienzan a tener un poco más de éxito pero nunca llegan a imponerse, en realidad. La verdadera batalla es la del cielo. Allí se define todo. Esta es solamente una batalla para entrar y volar el generador del escudo protector. Lo único que los ewoks deben hacer es distraer a las tropas, lo cual es creíble. Es posible que los hagan retroceder y luchan y los distraigan mientras destruyen el generador.

Dennis Muren

Estas son diferentes ideas de cómo destruir estas máquinas. Incluimos algunos detalles simpáticos con los cuales intentamos dar cierta personalidad a las máquinas andantes. A pesar de que destruyen todo, no son invencibles. En ocasiones, las cosas más simples pueden destruir la tecnología y esto es algo recurrente en los filmes de George. Aquí hay otra gran escena de Ken Ralston. Esto es lo que hizo Ken: escenas de batallas colosales que superaban todo lo que habíamos hecho antes. Y logró mostrar las grandes distancias del espacio y luego acercarse más a la cámara. Creo que para estas tomas hicimos maquetas más pequeñas y usábamos la cámara para que la nave pareciera más pequeña al principio de la toma o más pequeña al Final de la toma.

George Lucas

Era nuestra oportunidad de crear un combate aéreo más complejo que los que habíamos creado para Una nueva esperanza con más naves y movimientos más complicados. Creo que conseguimos llevar este tipo de batalla espacial mucho más allá de lo que se había logrado hasta ese momento usando esta tecnología, la tecnología analógica. Se pasaba la toma por una impresora una y otra vez. Cuantas más naves, más veces había que hacerlo. Algunas de las tomas en esta secuencia llevaron 24 horas, sólo de impresión. Si al verlas, hallabas algún error como un error en un cuadro, debías hacerlo todo de nuevo. Cada vez que imprimías, era posible que cometieras un error porque había que asegurarse de que todas las secuencias se imprimieran de la misma manera y todos los cuadros debían coincidir. Había que hacer esto con cada fondo pintado y con cada toma y con cada objeto que aparecía en el cuadro. Era muy, muy difícil. Ver las Filmaciones diarias de la secuencia de las naves era traumático debido a todo el tiempo y dinero que se había invertido. Y sencillamente no teníamos idea de si iba a funcionar o no.

Dennis Muren

La batalla se intensifica. Hay más explosiones. Muchas se hicieron en exteriores. Se derribaron árboles. Se detonaron explosivos allí mismo. Poníamos las naves andantes allí y parecían la causa de la destrucción.

Ben Burt

En la batalla Final, que comprendía muchos elementos, se usó un compendio de varios sonidos distintos que se habían usado en los filmes anteriores de Star Wars. Al llegar la batalla Final en el bosque todos esos elementos se combinaron. Usamos los efectos de láser que habíamos creado en los dos filmes anteriores, los de las naves andantes, los de los soldados, etc.

A esta altura, teníamos un gran archivo de explosiones. Y a eso le agregamos las voces de los ewoks, los gritos cosas que grabamos en el bosque y usamos para crear gritos de guerra. Las gallinas andantes eran una variación de las naves de cuatro patas de El imperio contraataca. La diferencia es que se mueven más rápido.

Dennis Muren

Los efectos de animación de estos filmes ya sean los disparos láser o los rayos que se unen para crear un rayo superponte son muy importantes en Star Wars. Tuvimos todo un departamento trabajando en los efectos del láser y de las explosiones. Fueron muy creativos para lograr que resultaran interesantes y que lucieran como rayos surgiendo muy lejos en el espacio y viajando hasta la cámara, o viceversa.

George Lucas

Esta secuencia es un esfuerzo por hacer enojar a Luke por tentarlo a que se enoje y de la forma en que él se resiste a esa tentación. Por momentos lo logra y por momentos fracasa. La verdadera tensión en esta escena está dada por la pregunta de si se enfurecerá tanto como para atacar al emperador. El emperador quiere que mate a su padre y ocupe su lugar. Es lo mismo que su padre quiere que haga que mate al emperador para que Vader pueda ocupar su lugar.

Ben Burt

He notado que me paso meses, incluso años haciendo Filmes por ensayo y error procurando evaluar conceptos. A veces trabajo meses y meses en una escena de persecución. Y dura 20 minutos y tiene 10 posibles variaciones conceptuales. Y quizá nunca llegue al filme definitivo aun teniendo las voces, los efectos de sonido y la música. Es una pieza de entretenimiento en sí misma. Y se vuelven cada vez más elaboradas.

George Lucas

Tengo la ventaja de poder seguir mi inspiración incluso si no es lo mejor en términos comerciales. Y al Final, lo que más me interesa es la historia. En este caso, la historia es

acerca de una sociedad primitiva aparentemente débil que logra derrotar a una sociedad de alta tecnología.

Dennis Muren

¿Cómo derribas esas máquinas? Una forma de hacerlo es dándoles un gran dolor de cabeza. Así que se les ocurrió golpearla desde ambos lados y aplastarla. Se usó una maqueta grande pero, básicamente, de la forma que se ve en pantalla. Es una toma de animación cuadro por cuadro que debía encajar con el fondo de los troncos cayendo. Y luego cortamos una miniatura de gran tamaño para la explosión. Combinamos ambas cosas. Queríamos que la máquina luciera real intentando mantener el equilibrio. Al golpear el suelo usamos una máquina dos o tres veces más grande para la explosión.

George Lucas

La escena en que él dice «Te amo» y ella dice «Lo sé» es una referencia a la escena inversa de El imperio contraataca lo cual, de algún modo, completa el recorrido de su relación. Pasó mucho tiempo antes de que los dos digan «Te amo». Por fin lo hacen, Y es la culminación de sus intentos de relacionarse. Es un proceso muy prolongado y lento. El emperador quiere que Luke mate a Vader para quedarse con un Jedi joven. Aceptémoslo. Darth Vader es mitad mecánico. No es tan bueno como podría ser. No ha llegado a ser lo que él esperaba de Anakin porque acabó en una pelea que lo confinó a ese traje. El emperador desea encontrar en Luke un nuevo y mejor aprendiz. Y si él mata a su padre entonces tomará su lugar como aprendiz que es lo que ocurre en el siguiente filme. Cuando Anakin se convierte en aprendiz del emperador. Hay muchas cosas que se repiten en estos filmes. Entre esta trilogía del IV, V y VI y la primera trilogía. Una es acerca del padre, y la otra del hijo.

Pero hay muchas escenas similares en las que padres e hijos enfrentan los mismos problemas y son casi idénticas. Temáticamente, es como la música. Hay ciertos temas que se repiten ciertas situaciones que se repiten una y otra vez. Lo único distinto es la actuación del personaje y su reacción. Que un Jedi no luche cegado por la furia es central en estos filmes. Por eso la confrontación final esencialmente gira en torno a intentar que Luke se enfurezca para que al luchar contra su padre lo haga enfurecido. Entonces comenzaría a utilizar el lado oscuro de la Fuerza y sucumbiría al lado oscuro.

En El imperio contraataca los hicimos enfrentarse y luchar uno contra otro. Pero aquí Luke ha madurado, y ahora sabe que no debe luchar con él. Ese camino lleva al lado oscuro. Es una confrontación en la que una persona no quiere pelear y la otra trata de forzarla.

Al final, cuando se rinde, acaban peleando. Lo que ocurre entonces es que Luke se está pasando al lado oscuro. Todo se perderá.

Hay otro tema aquí las cosas no son siempre como uno cree. Y me gusta que la historia dé giros constantemente. Uno cree que es alguien inofensivo. Pero no es así. Es un personaje muy poderoso. Uno cree que es un personaje poderoso. Y no lo es. Es bueno y amable. Modificamos constantemente la percepción de lo que todos son. Esta es una de

las cosas más divertidas de hacer un Filme fantástico. Se puede jugar mucho con la realidad. Este es uno de esos momentos cuando suelo preguntarme qué estoy haciendo en materia de diseño. Porque tengo personajes verticales, como Chewbacca y R2 en una pantalla de formato ancho, que es horizontal.

Esta escena es otro de esos ejemplos, ya que tengo a un personaje completamente negro, con traje negro y capa negra, en un ambiente negro. En el espacio. En el espacio negro. Así que es muy difícil hacer que se vea. Desde un punto de vista puramente técnico ¿cómo se ilumina algo así? Generalmente uno no intenta cosas así. En este caso, hasta el héroe está vestido de negro. Todo se da en matices de negro.

Ben Burt

La confrontación Final entre Vader y Luke fue una de las primeras veces en que hicimos una pelea de espadas láser y le agregamos música de fondo. En el primer Filme de Star Wars nos dimos cuenta de que las espadas láser resultaban musicales por sí solas, debido a la naturaleza de su sonido. Solamente agregábamos efectos de sonido a las peleas con espadas láser. Pero al llegar a este momento tan crítico en que Luke se enfrenta a Vader, el clímax del Filme, la música era más importante que los efectos de sonido para dar emoción a la escena. John Williams realizó un magnífico trabajo que la gente siempre recuerda. Es interesante, porque este tema musical no estaba en el álbum de la banda de sonido original lanzada con el estreno del Filme. Con el correr de los años, mucha gente me preguntaba; «¿Cuándo van a lanzar ese tema? ¿Dónde puedo conseguir esa música? Es mi escena preferida». El momento en que se escucha el coro en la confrontación Final es recordado por muchos como el mejor de todos.

George Lucas

Cuando se mezclan varias historias uno las deja tocar fondo y llegar al punto en que todos están en aprietos y todo anda mal. Y entonces todo se resuelve al mismo tiempo. Todos caen juntos y se recuperan juntos. En este caso en particular, cuando vuelan el generador para Luke es el inicio de la peor parte todo sigue empeorando y empeorando. Para los demás personajes, Han, Lando y el resto todo comienza a resolverse. Todos están comenzando a acercarse a sus objetivos y Luke se está alejando. Eso, en términos de la historia da credibilidad al hecho de que quizá vuelen la Estrella de la Muerte con el emperador dentro pero Luke probablemente no sobreviva. Se suma tensión y credibilidad cuando una de las historias se desincroniza del resto. Una fracasa, mientras las otras dos van camino a una culminación exitosa.

Dennis Muren

Estos rayos son un buen ejemplo del trabajo del Depto. de Animación. Teníamos excelentes animadores que podían hacer rayos láser rayos de electricidad, lo que fuera. La animación se realizó manualmente dibujando líneas oscuras en papel que luego fueron Fotografiadas e invertidas con el agregado de un efecto de esfumado en la composición. Tienen un estilo propio. Los animadores lograron darle vida propia. Consideraban el

sentido de la toma, si era dolorosa o no lo que fuera, para luego animar en consecuencia. Y también hay que mantener la escala. Si se supone que estos rayos miden 5 cm de ancho y 5 m de largo en un primer plano de Luke deben tener determinada medida. En un plano abierto deben parecer más pequeños en el cuadro debes respetar las proporciones adecuadas. Y esto es algo que muchos en este negocio no comprenden. Lo hacen del mismo tamaño y no pueden imaginar cómo debería lucir en la toma. Nuestra gente era muy buena en eso.

Ben Burtt

Estábamos mezclando la escena en que Vader arroja al emperador y teníamos una versión provisoria de los efectos visuales. Al agregar el sonido, se lo mostramos a George Y sugerí: «¿Por qué no agregamos el esbozo de una calavera en su rostro?». Parecía apropiado. Y aunque los efectos estaban muy avanzados George salió, fue a ILM, que quedaba al lado regresó y dijo: «Está resuelto, lo haremos así».

George Lucas

Estoy ansioso por ver los seis Filmes en orden para ver cómo funciona este final con la muerte del emperador y la redención de Darth Vader porque cobra mucha más importancia tras ver los tres primeros filmes que sólo habiendo visto estos tres. En el comienzo, con esta trilogía parecía que la historia era sobre Luke. Pero al ver los seis Filmes, la historia es acerca de Darth Vader.

Dennis Muren

La nave está hecha a una escala diferente a la del primer Filme. Una escala menor, para poder mostrar mayores distancias sobre ella. Hay mucho más detalle. Aquí estamos por entrar en los túneles. Y aquí estamos. Esta es una de las secuencias de Richard Edlund. Recorrer esos túneles era bastante complicado meter la cámara, desarmar el plató a medida que lo atravesábamos. La cámara filmaba muy lentamente, pero sin pausa Ya medida que avanzábamos por el túnel había que ir sacando cosas del camino justo antes de que la cámara se topara con ellas. Las naves se filmaron aparte. Las explosiones se agregaron luego. Se ve la complejidad de los modelos en esa secuencia. Algunos emiten luz y otros no.

George Lucas

Movemos las naves constantemente acercándolas a otras naves para dar idea de movimiento. Es uno de esos trucos que siempre utilizamos. Una nave en medio del espacio no tiene dinamismo. Las estrellas están muy lejos Y no tienes ninguna referencia. Cuando estás fuera de una nave, difícilmente veas movimiento. Para crear movimiento poníamos todo cerca de otra cosa para que siempre se viera algo en movimiento. Jugábamos constantemente con la forma y con la escala de las cosas de los personajes, del ambiente, de todo.

Dennis Muren

Esta es una buena escena. La nave Finalmente es destruida. Tratamos de darle una gran escala con grandes llamaradas y llamas muy pequeñas que no la cubrieran totalmente. Que la cubrieran de a poco hasta el estallido Final.

Ben Burtt

Cuando desarrollé la respiración de Darth Vader en Una nueva esperanza tenía varios sonidos que iban desde un sonido muy áspero de respiración asmática hasta un sonido de respiración más mecánica y fría. En el primer Filme elegimos la respiración más fría y metálica. Pero, para esta escena, en que está herido y moribundo y Luke se apresta a quitarle el casco usamos algunas de las grabaciones que teníamos de la respiración áspera y trabajosa, que encajaba muy bien aquí. Para que el drama despierte interés debe haber un elemento subyacente una amenaza para algún personaje. Además, hay algo caricaturesco en esto y es que alguien puede caer de una gran altura y no lastimarse o saltar enormes distancias mientras que otras veces no logra correr como para escapar de algo. Está lleno de este tipo de ironías que es preciso equilibrar con muchísimo cuidado.

George Lucas

No habría hecho así El imperio contraataca sin la certeza de que haría El regreso del Jedi. Porque hacer un Filme sin principio ni Final es muy peligroso Y no funcionaría, a menos que hubiera un tercer Filme para unir todo y crear una trilogía para poder seguir toda la historia.

Dennis Muren

La maqueta del túnel, en el centro debía medir unos 30 cm y se extendía unos 30 o 60 cm para cada lado, sostenida por puntales. La maqueta del área del final estaba muy bien lograda. Recuerdo que medía unos 3 metros o algo así. La gran cosa en el centro estaba a poco más de 1 metro del gran domo que cuelga del techo que se derrumba. Tenía una buena escala. Las explosiones se agregaron luego. La escena de la bola de fuego fue emocionante. Richard trabajó con expertos en pirotecnia para que pareciera que el fuego se acerca sin llegar a alcanzarte. Eso es muy difícil de lograr porque el fuego avanza rápidamente. Hacían retroceder la cámara al mismo tiempo que la bola de fuego se acercaba para lograr ese efecto. Construyeron pare en una maqueta. No fue un montaje, se hizo directamente en la maqueta. En esos casos, la maqueta sería sólo para una toma. Luego hubo una enorme explosión final filmada por separado de la verdadera Estrella de la Muerte.

Ben Burtt

A medida que avanzamos en los Filmes de la serie, el estilo de edición se volvió mucho más rápido. Las tomas eran más cortas, pero se utilizaban más tomas. El desafío en la edición y el diseño de sonido siempre tiene que ver con cuántos cortes hay en un Filme Y cuán rápido se pasa de una toma a otra. Porque en esencia, cada vez que hay un

corte quizá sea necesario cambiar el sonido ya sea introducir uno nuevo o modificarlo al ritmo en que cambian las imágenes. Cuanto más rápidos son los cortes, hay que trabajar más para analizar muy bien cuándo cambiar el sonido en cada corte. ¿Dejas que algo se superponga con la siguiente toma? ¿Sigues cada corte con un nuevo sonido? ¿Utilizas nuevos sonidos para cada corte? Y si lo haces, ¿sonará como golpes breves ráfagas de sonido, tan veloces que no puedes identificarlos? Estas cuestiones son muy importantes en la ingeniería de sonido cuando uno intenta imaginar los sonidos. No se trata sólo de obtener los sonidos sino de lograr que los sonidos se integren. Los efectos de sonido deben fluir como la música hay que analizar cómo integrarlos.

George Lucas

La escena en la que quema el cuerpo de su padre no estaba en el guion original. Pero decidí darle un mejor cierre a la relación de Luke con su padre y a su duelo a pesar de que hacia el Final del Filme, cuando se une a la Fuerza logra preservar su identidad original. Es gracias a Yoda y Obi-Wan que saben cómo hacerlo cómo unirse voluntariamente a la Fuerza sin perder la identidad. Pero al morir, su identidad es la de Anakin Skywalker.

Dennis Muren

Esto se Filmó en el norte de California. Contratamos una empresa de fuegos artificiales y lo Filmamos. Todo lo que siempre habías querido ver sólo tenías que pedirlo y lo hacían. Filmamos con un par de cámaras a diferentes velocidades para obtener las tomas. Fue muy interesante. Creo que quienes pasaban por la autopista también lo disfrutaron. Hay escenas espectaculares de multitudes. Esto realmente marcó el camino para Filmes con mucha gente, muchos personajes en escena. La escala es muchísimo mayor a lo que se había imaginado antes. Filmamos a los ewoks y luego proyectamos la imagen con un pequeño proyector en una pantalla pequeña de unos 10 cm de ancho. Hicimos la pintura en vidrio y cuando querías ver ewoks, raspabas la pintura y proyectabas la cinta de los ewoks que habías filmado. Con unos agujeros para la toma de los ewoks y otros para proyectar las llamas se lograba una escena que parecía filmada en el bosque y allí se veía un grupo de ewoks con antorchas. Y todo es falso. Pero quedó muy bien.

Ben Burtt

A partir del Filme original, hemos agregado Coruscant «Abajo el emperador»; la gente derribando estatuas y todo eso. Agregamos Naboo, el hogar de Padmé y agregamos Beshpin, la Ciudad Nube. La idea era aprovechar la celebración intergaláctica para repasar todos los sitios en los que habíamos estado.

George Lucas

Star Wars es una de esas cosas que jamás te esperas. Pero acabó apoderándose de mi vida Y terminé dedicando 30 años a estos Filmes. Los adoro, pero es un enorme compromiso lidiar día a día con ellos.

The phantom menace



George Lucas, Escritor/Director

Les habla George Lucas, bienvenidos al comentario audible.

Esto está concebido como una película en seis partes y el Episodio I es el primer capítulo.

A veces es difícil tener en cuenta aunque es importante por sí misma y tiene que ser entretenida por sí misma en realidad encaja en un mosaico más amplio. Toda esta travesía no se comprenderá realmente, creo hasta que uno se siente hasta que uno se siente y vea los seis episodios y siga la historia porque se trata de «microhistorias».

La película en su totalidad es una historia diferente.

Rick McCallum, Productor

Dios, nunca olvidaré la primera vez que me senté con George Lucas en un cine y vimos los créditos de apertura. Fue una experiencia muy conmovedora para mí. Trabajar en mi primer episodio, con toda la historia que implicaba toda la responsabilidad que acarreaba, fue un acontecimiento a nivel personal.

Ben Burt, Editor/Diseñador de Sonido

Recuerdo la primera secuencia de títulos filmada en ILM para la primera película. El texto impreso estaba sobre el piso y la cámara sobre una vía hizo una enorme toma desde arriba sobre las palabras a contraluz. No se hizo por computadora, como se hace hoy en día. Recuerdo las dificultades que tuvieron para que se moviera sin altibajos. La secuencia comenzaba rápido, luego iba despacio y luego aceleraba de nuevo. Era imposible de leer en ese momento hasta que lo resolvieron y todo fue a una velocidad uniforme.

George Lucas

Estructuralmente, todas las películas empiezan igual de los títulos pasamos a una nave o a un planeta o algo así. Pero tenemos un diseño estilístico bastante riguroso para que todas sean exactamente iguales.

Las películas están diseñadas fundamentalmente como películas mudas y el diálogo y los efectos y todo lo demás son simplemente parte de la composición musical para relatar la historia visualmente en lugar de usar diálogos densos.

John Knoll, Supervisor de Efectos Visuales

Todas las naves en esta escena las naves de combate neimoidian para el bloqueo son fotografías fijas colocadas sobre tarjetas.

Ben Burt

La mayoría de los sonidos en una película como ésta no son electrónicos por naturaleza, sino acústicos. Son sonidos reales que provienen del mundo que nos rodea cosas que puedo oír en mi vida diaria.

Son estos sonidos cotidianos, elegidos y orquestados cuidadosamente los que le dan credibilidad a la película.

George Lucas

Las películas están compuestas siguiendo la línea musical que acompaña los muchos temas que se desarrollan en las películas. Los temas se repiten usando una orquestación diferente. Cuento la historia de una manera, luego la cambio y tengo la misma historia o el mismo diálogo con otros personajes en otras situaciones así que el tema se repite constantemente.

«Siento que algo está mal» es una nota temática que se continúa en todas las películas. Se la podría considerar cómica pero hay muchas más que pertenecen al lado serio. Pero está diseñada como una pieza musical con un artificio temático melódico que se usa una y otra vez.

Ben Burtt

En una película como ésta, debido a los ruidos en el plató y las superficies inapropiadas sobre las que caminan las pisadas pueden tener un sonido como a madera. El sonido original prácticamente se descarta y casi el 85% del diálogo se reemplaza luego después del montaje de la película. Traemos nuevamente a los actores y repiten sus líneas mientras escuchan la pista de sonido de la sesión original.

Una vez doblé a los dos neimoidian con comentaristas deportivos de ESPN. Fue una yuxtaposición graciosa de esa voz con los personajes alienígenas. No funcionó, pero era gracioso. Fue uno de los muchos experimentos para desarrollar las voces neimoidian.

George Lucas

Este tipo de escenas en esta película en particular sobre el puente, fueron interesantes. Era la primera vez que filmábamos sin ningún decorado. Fue interesante deducir cómo íbamos a juntar todo esto porque lo único que tenía eran los dos neimoidian y una puerta y todo lo demás se hizo en pantalla azul o con miniaturas.

Ben Burtt

Los motores que oyen de este robot que son los mismos usados para C-3PO en realidad, son del motor de la puerta de un Cadillac El dorado 1969 el motor que se usa para subir y bajar las ventanillas.

George Lucas

Nuevamente, quería el tema recurrente del droide de protocolo. Quería asegurarme de que se dieran cuenta de que no era 3PO pero siempre tenemos droides de protocolo en las películas para recordarles el verdadero papel de 3PO en todo esto.

Presentamos a Darth Sidious como un holograma porque así lo presentamos en El Imperio Contraataca que fue la primera vez que lo vimos en las primeras 3 películas. Me pareció apropiado mantener ese recurso temático de conocerlo sólo como un holograma y

no tener que lidiar con él excepto en una pequeña escena, como una persona real porque quería que el público supiera que no es sólo un holograma mostrándolo en carne y hueso.

Rick McCallum

Una de las cosas interesantes acerca de esta escena es que contiene una de las pocas tomas sin efectos visuales de toda la película, y les daré una pista es el pozo de ventilación. La hicimos en ILM un año y medio después de filmar esa secuencia.

George Lucas

El ataque de los droides aquí es importante para establecer que estos droides son más bien torpes que fatídicos y que no tienen buena puntería. No tienen absolutamente ninguna defensa contra un Jedi y la espada láser.

Están absolutamente perdidos. Así que la idea fue que, a medida que avanzamos el problema de desarrollar una mejor tecnología de combate queda establecido en esta película y luego se considerará más detalladamente en el Episodio II.

El fracaso de un ejército de robots en cuanto al hecho de estar controlado por una sola fuente y no ser tan rápido como un ejército humano es un tema que repetimos en todas las películas.

Era muy importante aquí, al principio de la película establecer que los Jedi eran invencibles. Revertí el motivo clásico del «monstruo aparece por la puerta» y lo convertí en esto donde los alienígenas, los droides y todos los villanos se enfrentan a estas dos criaturas invencibles Godzillas Jedi a quienes nada puede detener. Me gustó la idea de hacer invencibles a los buenos y a los malos encogerse de miedo. Obviamente, tienen que enfrentarse a una fuerza que los hace huir de la nave y usamos a los droides rodantes para eso.

Ben Burtt

Los láser de los droides rodantes suenan como el pitido de una bocina pero en realidad es un sonido grabado durante El Imperio Contraataca. Había un rifle de aire comprimido en el plató que disparaba trozos de metal cuando Darth Vader y Luke peleaban en la cámara de congelación. Ese rifle de efectos especiales hacía un sonido similar al de una bocina.

Tomé el principio de ese sonido y lo usé de los droides rodantes. Los sonidos se reciclan. Cosas que grabamos hace 20 años si todavía no se usaron, muchas veces las volvemos a escuchar mientras buscamos los componentes para unos mil proyectos de grabación para los efectos de sonido en cada película.

George Lucas

Esta película se relata desde el punto de vista de los Jedi pero la historia es, esencialmente, la historia de la Reina Amidala y sus penurias por el bloqueo a su planeta. Igual que en el Episodio IV donde la historia se relata a través de los ojos de los droides en ésta, se relata a través de los ojos de los Jedi.

Ben Burtt

El sonido de su pantalla sintonizando fue un homenaje divertido. Había un sonido que me encantaba de niño en la vieja serie de Flash Gordon cuando sintonizaban las pantallas. Nunca pude deducir qué era ese sonido. Tenía un tono electrónico. Sabía que a principios de la década de 1930 no tenían la capacidad para generar esos efectos de sonido.

Lo pensé detenidamente y eventualmente deduje que debió haber sido un instrumento musical. Investigamos un poco y encontramos una flauta que sabe tocar la esposa de Gary Rydstrom, Cindy. Ella tocó en la flauta exactamente la misma nota que oíamos en esas películas de antes. Me sorprendí al descubrir que era exactamente el sonido que buscaba.

Rick McCallum

Esta toma representó un punto decisivo para todos los que trabajan en ILM y para todos en el proceso de edición en la posproducción. Era un cuadro hermoso, grandioso. Y era la primera vez que todos veíamos la profundidad y la riqueza de talento que se volcaba en una toma. Fue monumental poder ver algo tan provocativo y tan hermoso como Naboo así porque habíamos trabajado muchísimo y durante mucho tiempo y no habíamos visto en realidad un cuadro que era un producto de ILM.

George Lucas

Cuando decidí crear el planeta de Naboo quería crear un planeta sin limitación de tiempo, pero que al mismo tiempo nos recordara la arquitectura clásica romana y renacentista. Así que filmamos en Italia y usamos muchas influencias italianas para crear un mundo que no estuviera basado en la tecnología sino basado en la belleza y en una mentalidad totalmente diferente a la de las culturas más tecnológicas como Coruscant.

Ben Burtt

El sonido de estas naves se creó a partir de un helicóptero. El sonido de un helicóptero detenido que se disminuyó muchísimo. Tenía tonos muy bonitos y también un sonido rítmico intenso.

Dennis Muren

Esta es una maqueta muy grande de un metro y medio probablemente, filmada contra una pantalla azul que se esconde detrás de estos árboles. Estos árboles, creo, son una fotografía que habíamos tomado durante la realización de Star Wars y que usamos como fondo para esa toma. Incluso algunos de estos fondos son diapositivas que habíamos tomado durante la primera Star Wars y que volvemos a usar. Esta es la gran secuencia del desembarco. Tratamos de hacerla realmente grandiosa con todo tipo de vehículos interesantes saliendo y criaturas de diferente escala y este aspecto sombrío y secreto.

Fue difícil imaginarla lógica de esto porque son naves inmensas y vehículos de transporte inmensos pero supuestamente se esconden en el bosque, así que nos surgió la idea de que estaban en un pequeño claro y eso es lo que ven aquí.

George Lucas

Uno de los retos al hacer una película como ésta es que quieres lograr la simultaneidad en cuanto al relato en cuanto a los mundos que presentas, en cuanto al desarrollo de la trama mientras logras que cada toma o escena sea interesante por sí misma. Establecemos la flora y fauna de este mundo, la amenaza de la Federación de Comercio y lo más importante es que presentamos a un personaje nuevo que luego se convertirá en un personaje clave. El reto al escribir escenas como ésta es que debes lograr que todo esto ocurra al mismo tiempo, en la misma escena. No puedes tener una escena que hace una sola cosa, como establecer un personaje. La trama tiene que seguir avanzando. Aquí se trata del ataque que continúa. También tienes que introducir gente en este mundo, en este planeta.

Dennis Muren

Aquí tenemos una escena sacada directamente de Star Wars. Tenemos las motos voladoras avanzando y disparando y hay luchas con espadas láser y hay explosiones.

Cuando John Knoll vio eso, dijo: «Parece algo sacado de Star Wars».

Dije: «Sí, ésa es la idea».

George Lucas

Esta es una de mis escenas preferidas, especialmente de Jar Jar. Esta es la escena donde logramos tomar un personaje digital hacerlo fotorrealista y hacer que interaccione con los actores en vivo de una manera que fuera creíble. Fue una de las primeras escenas que hicimos y todavía creo que es una de las mejores.

Rob Coleman, Director de Animación

Con gráficos por computadora, tiene que tener todo el peso y la verosimilitud de un objeto real que se mueve en un espacio tridimensional porque estamos viendo a Liam Neeson y Ewan McGregor y podemos comparar al instante el físico de Jar Jar con el físico de los humanos.

Dennis Muren

Estas tomas de Jar Jar parado ahí fueron particularmente difíciles. El hecho de combinarlo con el fondo los efectos de las hojas sobre su cabeza para notar el sol y también la sombra sobre él. Aquí todos están un poco húmedos. Debía hacer bastante calor cuando se filmó esto así que tenemos a Jar Jar sudando, igual que los actores.

Ben Burtt

Me agrada mucho que a los 10 minutos de empezar la película tengamos una escena silenciosa. De la manera en que están diseñadas, a menudo empiezan con una persecución. Es muy bueno calmar las cosas al principio de la película y tener una sección de cosas muy silenciosas, sin música.

Dennis Muren

Lo que me interesó de este trabajo fueron estas secuencias. Recuerdo que fui al rancho y George me mostró los diseños de arte que se habían hecho y me lo describió y pensé Quiero trabajar en este proyecto ”.

Rick McCallum

Esta es una de esas tomas asombrosas que estremecieron a todos en la sala de proyecciones cuando estábamos ahí viéndola. Fue una de las primeras tomas que nos entregó Dennis Muren. Era muy complicada, muy difícil de hacer.

Todos estábamos frustrados tras semanas y semanas tratando de que la toma saliera bien y verla finalmente en toda su grandiosidad fue un momento cardinal para todos nosotros.

George Lucas

Una de las cosas más difíciles en la saga de Star Wars es inventar mundos nuevos. Cada película tiene tres o cuatro mundos nuevos. Es un esfuerzo inmenso en cada película lograr algo que puedas usar para contar la historia y que no sea tan extraño o exagerado que no encaje en el contexto del universo que he creado pero que también brinde una experiencia visual diferente en cada película.

Rob Coleman

Aquí vemos que los gungan desconfían de los Jedi y se alejan. Luego entra Tarpals y nos enteramos de que Jar Jar está en líos. Dirigir a Jar Jar fue un desafío porque tenía a 15 animadores animándolo en todo momento aunque la dirección es la misma Jar Jar está confundido, Jar Jar trata de ayudar, pero no sabe lo que hace.

Son 15 personas diferentes y cada una aporta una pequeña parte de sí mismo al personaje. Como director, tienes que asegurarte de lograr una actuación cohesiva. Lo mismo pasa con el jefe Nass. Tuve a un equipo más pequeño para el jefe... Fueron sólo cinco animadores en total. La idea era que no quería enseñarle a todo un equipo. Tuve a 45 animadores trabajando conmigo. No quieres enseñarle a cada animador cada uno de los personajes. Hay gente que es mejor para el diálogo y hay gente que es mejor para la acción o la actuación. Tratas de elegir a tus animadores como a los actores o a las voces.

Dennis Muren

Algunos de los decorados de fondo que ven aquí sobre los que están los personajes generados por computadora, son maquetas. No muy grandes. Creo que todo el decorado en miniatura medía un metro y medio de ancho y se filmó con pantalla azul. Todas las burbujas en el fondo están generadas por computadora y se colocaron ahí para que parezca que están muy lejos.

¿Ven todos los peces que están nadando? Creo que están viendo los mismos peces una y otra vez.

Pero los hacemos oscuros o claros, los movemos de izquierda a derecha les hacemos ir más rápido o más despacio y Uds. no notan la diferencia. Llena el cuadro. Crea la

sensación de que hay agua al otro lado y eso es lo que teníamos que lograr. En el diseño para este decorado desde nuestro punto de vista porque íbamos a crear la ondulación tuvimos que decidir de qué estaba hecho. Si lo habían fabricado ellos. Si estaba construido de alguna manera. Decidimos que era algo que habían cultivado y por eso todo tiene curvas y se ve muy orgánico. Habían encontrado una manera de «Cultivar» este edificio. Y dentro de él, tenían su aire pero lo cultivaban en el fondo del océano y luego iban, lo ocupaban y lo usaban.

George Lucas

Uno de los recursos temáticos aquí es que estas dos culturas unen sus fuerzas se hacen amigas y se tratan como iguales mientras que al principio de la película no se querían hablar ni relacionar. Cada una es una sociedad aislada. Esta es una de mis escenas preferidas porque son todos personajes digitales con excepción de los dos humanos. Creo que salió muy bien en cuanto a los personajes y el humor. No da la sensación de que estás viendo una película animada. Sientes que estás en un lugar real. En esencia, estás viendo a Roger Rabbit en el mundo animado. Pero no lo parece.

Dennis Muren

Aquí tenemos al submarino saliendo de una de las membranas. Este es un submarino por computadora y toda la ciudad se creó por computadora. Este es el diseño de una toma que hice para El Imperio Contraataca empezando con el Falcon en primer plano alejándose a través del campo de asteroides.

Me encanta hacer este tipo de tomas y me las arreglé para incluir una en esta película también con el submarino en primer plano y luego alejándose y descendiendo por este cañón que vemos aquí.

Rob Coleman

Aquí tenemos a una de las criaturas adherida a una estalactita. Ahora nada detrás de ellos. También fue un diseño interesante. Tiene patas de crustáceo, pero aletas adelante y una lengua muy rara que veremos en un momentito.

Dennis Muren

Los fondos de las rocas se filmaron con maquetas. Las criaturas, el submarino y todas las partículas flotando son digitales. Fue difícil visualizar cómo podíamos mostrar todo en esta secuencia. Cómo mostrar la lengua que sale, el corte y luego cómo los arrastra dentro de su boca. Trabajamos muchísimo en el diseño de estas cinco o seis tomas para que el público las comprendiera. ¿Cómo mostraríamos luego a una criatura más grande todavía? Lo hicimos con esta criatura haciéndola desaparecer en la distancia. Está muy lejos de la cámara porque es inmensa. Apenas se la puede ver. Todo esto fue intencional para que pareciera enorme y coincidiera con la frase «Siempre hay un pez más grande».

George Lucas

Parte de la razón para pasar a la Federación de Comercio es para mantener el ritmo de la trama, pero también porque el propósito es recordarnos constantemente que los villanos están ahí que la Federación de Comercio los está buscando y para mantener viva la amenaza y que Uds. no olviden la situación porque nuestros héroes pasan largas períodos de tiempo sin entrar en contacto con los villanos.

John Knoll

En esta escena surgió la cuestión de qué hacer con la puerta porque se había dañado en la escena anterior. Decidimos dejarla abierta, como si la hubieran sacado para repararla o para traer una nueva.

Dennis Muren

La criatura del medio que están por alcanzar, la llamamos «Colo». No sé por qué, pero ése es su nombre. Para darle una justificación se nos ocurrió la idea de que es como una madre que está en su cueva y su cría acaba de salir del cascarón. Si se fijan en el fondo, verán a las crías trepando por una roca. Hay una arriba a la derecha, subiendo por una roca. Uds. aún no lo saben, pero estas cosas están alrededor y eso es lo que está asustando a Jar Jar. Y cuando por fin logran encender los focos de la nave le pega justo en los ojos a la madre que estaba durmiendo ahí y la despierta. Por supuesto, ella cree que están atacando a sus bebés así que ataca a este intruso y los persigue para proteger a su cría.

George Lucas

Esta secuencia submarina está llena de sustos inesperados y otros trucos baratos que siempre son divertidos de hacer. Cada vez que dan la vuelta, se meten en una situación más difícil. Así que las cosas van de mal en peor.

Dennis Muren

Esta fue una secuencia difícil de visualizar con todos los diferentes ángulos que tuvimos que hacer. Así que pasamos mucho tiempo en la animación de esta secuencia analizando cómo montarla para que el público la entendiese hacia dónde miraban todos qué tamaño tenían las criaturas, etc.

Esta fue una toma monumental generada por computadora que hicimos durante un período de cuatro meses trabajando en esa toma únicamente.

George Lucas

Esta toma fue un desafío. La diseñamos porque es la primera vez que vemos a todo el ejército. Y está seguida por esta secuencia en la que vemos toda la ciudad. Estas tomas son completamente digitales. Nada de esto es real. Y tratar que parecieran reales para que encajaran con la acción en vivo fue un verdadero reto. Ahora tenemos esta.

Creo que lo logramos porque todas estas tomas completamente sintéticas como ésta en la que el submarino sale del agua parecen lo suficientemente realistas y creemos que sí

están en este lugar. Fue un verdadero reto al principio, pensar en hacer películas donde por lo menos la mitad de los mundos se crearían digitalmente en una computadora y que no habría nada real ahí. Muchas de estas secuencias son así.

Tienen que ser convincentes para intercalarlas con secuencias como ésta, donde bajan por las escaleras que se filmó en un palacio italiano. Y luego hay que pasar a un mundo totalmente digital cuando bajan las escaleras exteriores del palacio. Lo único que teníamos en esta toma en la que salen del palacio era a ellos bajando por unas escaleras. Todo lo demás es falso. Con «falso» quiero decir que es digital.

Scott Squires, Supervisor de Efectos Visuales

Muchas de estas escenas se filmaron con muy poco fondo. Mientras la cámara recorre estas ventanas todo lo de afuera se añadió después. Esto significó muchísimo trabajo de rotoscopio y manipulación del fondo. Esto es parte del plató real. La toma donde él salta se hizo en realidad con cinco partes diferentes de filmación. Aquí tenemos a los droides animados, las espadas luminosas y todos los efectos interactivos, como chispas y demás para que todo se una armoniosamente.

Rob Coleman

Cuando los droides se rompían y caían en pedazos usamos un simulador de cuerpo rígido, que creamos en ILM para lograr ese efecto realista de que los cuerpos pegan contra el suelo y rebotan de las paredes.

George Lucas

En algunos casos, utilizo una manera abstracta de relatar una historia y luego combino las escenas en el montaje.

Ahora tenemos una escena de diálogo, pero cuando es una escena de acción separo las cosas y no muestro el principio ni el final sino sólo el medio para dar una idea de lo que sucede sin explicar la continuidad de cómo está sucediendo en realidad. Lo verán en muchas de estas escenas de acción. Y, en general, en una escala más importante lo hago para intercalar diferentes ideas, como los neimoidian. Saltamos bastante.

Corremos muchos riesgos al avanzar la historia más rápidamente de lo que la gente está acostumbrada pero es un estilo que establecí en la primera película y que he seguido usando en todas para mantener la uniformidad en cuanto al estilo, el modo en que están montadas y el modo en que se relata la historia. Y no se trata simplemente de un estilo de montaje. El estilo de la actuación es así, el estilo visual y la idea general de relatar la historia en forma visual en vez de a través de los diálogos. Lo visual es como música, básicamente. Hay música a través de toda la película. Incluso cuando no hay música, es una decisión musical no tener música. Es como un contrapunto.

Ben Burt

La escena en la que escapan de Naboo fue la primera escena en el proceso de previsualización en la que tuvimos que usar droides de combate luchando. Nadie estaba

seguro de cómo se comportarían los droides cuán rápidamente se moverían, cuán ágiles serían cuál sería su lenguaje corporal. Fue divertido para mí ir a ILM y ponerme un traje para la captura de movimiento. Pude actuar como un droide de combate en el medio de este estudio vacío y todos mis movimientos fueron grabados por las computadoras y luego esos movimientos se aplicaron a un modelo del droide de combate en la computadora. Lo que recibí después fue una cinta de un droide de combate que caminaba, actuaba, se paraba y se movía como yo. Me avergoncé un poco porque reconocí mi forma de andar como un pato.

Rob Coleman

Aunque capturó sus movimientos el trasero del droide de combate se rotó de tal manera que parecía el trasero de un pato y a George le gustó. Cuando hicimos la captura de movimiento con el sistema óptico que es mucho más definido, imitamos ese andar de pato y se lo aplicamos al personaje.

George Lucas

En esta escena presentamos a R2 y fue un momento divertido para mí porque R2 se convierte en un personaje clave en la película. Una cosa que hacemos en esta película es presentar a los personajes y explicar de dónde vienen. El objetivo del primer episodio es la presentación de los personajes. Es como el primer acto de una obra de teatro se establece el argumento y se presentan los personajes. En toda la saga de Star Wars, es la primera vez que presentamos a R2. Así que quise darle una introducción un poquito dramática la oportunidad de hacer algo, de ser un pequeño héroe. Es un héroe en toda la serie. Siempre es el que aparece y salva a todos. Así que me pareció apropiado que al presentarlo estuviera involucrado en una secuencia de acción donde puedo establecer que este personaje es un héroe porque eso continúa a través de toda la serie. Decidí presentar a R2 primero. Supongo que le di prioridad porque... no lo sé. Creo que es mi preferido. No le cuenten a 3PO. Se enojará.

Ben Burtt

Durante la secuencia de la huida, teníamos originalmente toda una secuencia simultáneamente bajo cubierta con Jar Jar Binks interactuando de manera cómica con una bodega llena de unidades R2. Mientras la nave giraba y esquivaba los láser Jar Jar estaba abajo, rebotando de lado a lado chocando contra los droides en una secuencia cómica.

Todo eso se filmó y se veía bastante bien pero, como editor, tienes que decidir qué ayudará a la historia y qué simplemente demorará el desarrollo. Algunas cosas que funcionan bien por sí mismas se descartarán luego durante el proceso de edición con el fin de relatar toda la historia con mayor fluidez.

George Lucas

No sólo podemos presentar a R2 en este momento en particular con esa escena importante de acción sino que al mismo tiempo puedo girar la historia tal como se

necesita. Porque, obviamente, tienen que llegar a Tatooine para conocer a Anakin, que es parte de la historia. Usé ese recurso de presentar a R2 y, al mismo tiempo, el contratiempo con la nave para poder llegar adonde necesitábamos llegar. Cada vez que volvemos a la Federación de Comercio trato de introducir un nuevo elemento de peligro, una nueva amenaza.

Aquí, presento a Darth Maul y, al mismo tiempo avanzo la historia porque él quiere que ella firme un tratado que es la base de todo el argumento de la película. Su propósito es que entregue su planeta a la Federación de Comercio. La Federación actúa por codicia en su afán de apoderarse del planeta, pero Darth Sidious manipula a todos. Al final, sus intereses son completamente diferentes. Simplemente usa a la Federación, usa a los Jedi y usa a la Reina para sus propios fines. Es el maestro titiritero en todas estas películas.

Su objetivo en ésta, de hecho, el argumento de la película es que Palpatine se convierta en Canciller. Todo este asunto es un conjunto de intrigas para permitir que Palpatine asuma el puesto más alto de la galaxia.

Scott Squires

Tenemos algunas tomas en la nave de la Reina que parecen tomas de acción en vivo pero, una vez más, hay mucho trabajo aquí. A George no le gustaba la sincronización y también había problemas con R2-D2 así que tuvimos que recortarle la cabeza moverla a otra posición y cambiar la sincronización. Eso incluyó cambiar las sombras y todas las otras interacciones con él. También teníamos escenas donde una persona salía y tenía reflejos donde no debía. En otros casos, tenían una toma que querían usar pero la chica seguía parada ahí así que teníamos que eliminarla de esa escena. Aquí está limpiando. Es una de las primeras tomas de Jar Jar en las que trabajó nuestro equipo. Rob probablemente pueda hablar sobre algunos puntos de la animación.

Rob Coleman

Para cada toma de Jar Jar, usamos a Ahmed Best en el plató que representaba la escena y nos permitía así una referencia a nosotros y a los actores para la sincronización en cuanto a dónde mirar y cuándo hablar. Esta toma es una de las más difíciles de Jar Jar que hicimos simplemente por su interacción con el decorado y con el medio ambiente a su alrededor.

John Knoll

La nave de la Reina en el espacio siempre fue un reto porque refleja en un 100% y en el espacio hay muy poco que reflejar. Así que siempre hacíamos trampa en cuanto a lo que ven.

Rob Coleman

Miren el polvo que se levanta aquí.

John Knoll

El polvo en esta toma es un elemento que filmamos de verdad. Todo lo demás en la toma está generado por computadora. El fondo se compuso con fotografías que tomé en Túnez.

Rick McCallum

Mucha gente prefiere filmar en estudios pero, personalmente, prefiero filmar en exteriores porque nunca sabes exactamente qué va a suceder. La noche antes de partir para Italia Natalie se despertó en mitad de la noche se cayó de la cama y se torció el tobillo. En esta toma se nota que cojea un poco y cojeó, básicamente, las dos semanas siguientes que filmamos en Túnez.

Notarán que en el fondo el cielo no es azul, está un poco oscuro. Eso se convertiría en una obsesión para nosotros durante el resto del tiempo que estuvimos en Túnez. Tuvimos una tormenta horrible esa noche con vientos soplando a 160 Km/h que prácticamente destruyeron todos nuestros decorados en Túnez.

George Lucas

Cuando llegamos a Tatooine (Quería llegar a Tatooine) pero no a Mos Eisley, que es donde se desarrolló la cuarta película. Quería aterrizar en una ciudad diferente para tener una idea diferente de cómo era Tatooine en el sentido de que había montones de ciudades diferentes y que la historia no se desarrollara en un lugar exactamente. Podemos llegar al mismo planeta, pero no tiene que ser la misma ciudad. Esta es una ciudad grande comparada con Mos Eisley, que es muy pequeña. Fue muy divertido poder tener a muchos personajes de fondo que no podíamos crear antes, cosas pequeñas y seres graciosos que eran imposibles de lograr para el Episodio IV.

Realmente demuestra el avance de la tecnología en cuanto que me permite crear Mos Espa tal como hubiese querido que fuese Mos Eisley en el Episodio IV. Tener a estas extrañas criaturas alienígenas de las cuales Watto es una de mis preferidas.

Rob Coleman

Watto fue uno de los personajes más divertidos de animar. Desde el primer momento, cuando leí el guion y leí las frases que le diría a Qui-Gon me enamoré de este personaje. Es malhumorado, tiene una mala actitud es evidente que siente afecto por Anakin pero se cree un hombre de negocios muy recio.

Técnicamente, nos presentó algunos retos. Tiene esa panza grande y alas atrás así que nos preocupaba que el público no creyera que podía volar. Tuvimos todo tipo de discusiones sobre abejorros y diferentes pájaros y cómo se vería si realmente volaba.

George dijo: «Imaginen que tiene helio en la panza. No lo imaginen como un personaje terrestre. Es de una galaxia diferente. No tienen que preocuparse».

Así que una vez que lo imaginamos así, aceptamos esa idea y creo que el público también.

George Lucas

Uno de los elementos claves aquí es la presentación de Anakin y el desarrollo del personaje de Anakin implicaba que fuera muy sincero, muy honesto una persona bondadosa justo lo opuesto de lo que vemos en Darth Vader. Porque la historia en un plano más amplio es ¿Cómo puede un niño tan dulce convertirse en alguien tan malvado como Darth Vader? No quería lo obvio: «Era un chico malo desde el comienzo». Parte de la historia es ¿Cómo se vuelve tan malo? ¿Qué elecciones hace para convertirse en malo? No. Bueno: «era malo para empezar, así que es obvio que acabará siendo malo». En esta película, el propósito del personaje de Anakin era presentarlo y desarrollarlo como un personaje muy positivo para que en las películas posteriores pudiera hacer algo con él.

En la secuencia donde Jar Jar persigue al pequeño droide su reacción ante el droide, los animadores llevaron la relación a un nivel totalmente diferente al que yo había escrito y dirigido en el plató.

Rick McCallum

Para todos aquellos a quienes les gustan los pequeños detalles hay un accesorio de utilería en esta secuencia de 2001 .

Rob Coleman

Tenemos esta gran escena con Qui-Gon y Watto en el patio donde discuten cómo cerrar el trato. En este momento, nos enteramos de lo que es un toydarian y que los toydarian son inmunes a los trucos mentales de los Jedi lo cual es una idea fantástica. Me alegra que George haya escrito esto y fue una escena divertida de hacer. Tenemos a un gran actor y a este actor con una voz fantástica y juntos nos ofrecieron una escena que nos deleita.

En realidad, ésta fue una de las primeras secuencias que hicimos. Estas son las primeras tomas que finalizamos en la película. Sentí que era un personaje que no necesitaba apoyo en esta secuencia y que podíamos arriesgarnos a hacerlo al principio de la producción.

Ben Burtt

Uno de los sonidos que ayuda a describir el personaje y describe el espacio en el que se encuentra es el sonido de Watto batiendo las alas. Al principio, creí que sería muy complicado encontrar un sonido que tuviera la perspectiva adecuada y se moviera a la velocidad adecuada pero, en realidad, resultó bastante simple.

Hice una grabación de un paraguas abriéndose y cerrándose y lo regrabé para que se repitiera una y otra vez muy rápidamente y finalmente lo pasé al teclado de un sintetizador para que pulsando una tecla se oyera el aleteo de este paraguas abriéndose y cerrándose.

Rob Coleman

Uno de los problemas con Watto fue que al diseñarlo tenía cuatro colmillos, dos arriba y dos abajo y me preocupaba que con todo su diálogo el público tal vez no le

entendiera. Porque si se imaginan una boca llena de esos dientes enormes y esa trompa, no sería creíble. Así que decidimos sacarle uno de los dientes y le hicimos hablar por el lado izquierdo de la cara. Le daba mucha más personalidad. Me alegra mucho que por fin decidimos hacer eso.

Ben Burtt

La producción de una película como ésta equivale por lo menos a la producción de dos películas. Una, un largometraje, la otra, una película animada. Hay personajes como Watto y Jar Jar y otros en los que realmente tienes que no sólo escribir y filmar la película, sino luego montarla montar todo el diálogo y luego entregar la pista de ese diálogo montado al Departamento de Animación. Ellos crearán el personaje y sincronizarán su voz con la pista pregrabada.

Rob Coleman

La secuencia que comienza ahora con Jar Jar en el mercado nos lleva a otro de nuestros personajes preferidos, Sebulba. Nos lleva a otro de nuestros personajes preferidos, Sebulba. Sebulba fue fantástico en muchos niveles diferentes. A partir del diseño, tener un personaje que camina con las manos y tiene esa cara fantástica. Fue un deleite animarlo. Esta es una escena preferida de muchos de los animadores de ILM. Sebulba atacando a Jar Jar. Pero son estas tomas con Sebulba y Anakin enfrentándolo las que me hacen orgulloso y feliz de haber sido parte de esto. Miren la sutileza en las orejas, en las ventanas de la nariz. Todas las partes que cuelgan de él. Hacen que parezca que de verdad está en esa escena. Cuando Jake retrocede y le damos con la rana para ayudar a unir a estos dos personajes en la pantalla. Creo que el resultado fue un éxito.

George Lucas

Hay un trasfondo a esta historia que nunca sabremos entre Sebulba y Anakin. La idea es que son rivales y no mantienen una relación amistosa pero nunca sabremos qué ocurrió antes o qué estaba pasando ahí. Nos da una idea de la situación pero se diseñó así para insinuar esta rivalidad que se verá claramente luego en la carrera de vainas.

Ben Burtt

Es difícil conseguir un buen viento. Por supuesto, el viento cinematográfico tiene una cualidad propia que no se oye a menudo en la vida real. Recuerdo elementos de este viento que grabé en Cape Cod, Massachusetts hace años durante una tormenta y el viento soplaba a través de patio cubierto de un chalet frente al mar.

George Lucas

Esta escena se diseñó para que Anakin viera la espada de Qui-Gon y, claro, esto es parte de la trama al mismo tiempo, para mostrar que Anakin es amable y amigo de toda la gente del lugar y, en última instancia, establecer los puntos del argumento que seguirán con él durante un tiempo. Sus vidas se van a entrecruzar. Vi estos silos para granos de la

época prehistórica la primera vez que exploré exteriores para el Episodio IV. Siempre quise usarlos. Quise usarlos en el Episodio IV, pero no logré ubicarlos. Así que cuando preparamos esta película, le dije a Gavin: «Cuando vayas a Túnez, ve a ver los silos porque son algo fantástico. Quizás podamos usarlos para el barrio de esclavos o algo así». Me las arreglé para diseñar un tipo diferente de vivienda a las que tuvimos en la primera película.

Ben Burtt

Una de las tareas más difíciles de edición de sonido en la película es crear y sincronizar todos los motores para los robots especialmente para R2-D2 y C-3PO porque tienen motores múltiples motores para moverse motores para los brazos y la cabeza.

Rick McCallum

Obviamente, en esta toma no podíamos usar a Anthony Daniels. Pero tuvimos a un titiritero que estaba enganchado a este C-3PO y luego Anthony Daniels se sentó a la izquierda del cuadro para decir el diálogo.

George Lucas

Y aquí, surgió la idea de que Darth Vader no sólo es el padre de Luke y Leia sino también el padre de 3PO. Me pareció una ironía divertida en todo esto. No pude resistirlo. Nos da la oportunidad de que 3PO conozca a R2 por primera vez y comience lo que en última instancia se convertirá en una muy larga y ardua amistad.

John Knoll

En el guion original, C-3PO sólo aparecía en unas pocas tomas. Creo que eran sólo tres o cuatro. Una de las tomas era que encendían a C-3PO se erguía sobre la mesa, sacaba los pies y se ponía de pie. Así que pensé que probablemente la mejor manera de hacer esto en vez de construir un modelo complicado con gráficos por computadora que sería trabajoso por todos los cables y la estructura interna sería usar un títere que podríamos manejar en el plató y luego hacer que se pusiera de pie y diera un paso al frente. ¿Y si adheríamos este títere a un actor? Hay una técnica titiritera japonesa que hace eso. Así que pensamos usar esa técnica. Eliminar al actor sería un proceso difícil y llevaría mucho tiempo pero decidimos que valía la pena para las 2 o 3 tomas que necesitábamos. Una vez que nos comprometimos a usar esa técnica George decidió que la escena sería más larga y que C-3PO estaría en esta escena y en esa otra. Al final, estuvo en muchas tomas. Así que esta técnica complicada que se nos ocurrió y que pensamos que sólo usaríamos en un par de tomas al final tuvimos que usarla en muchísimas tomas.

Rick McCallum

Esta fue la primera toma, el primer día del Episodio I. Fue un momento muy emocionante para todos nosotros. (En referencia a cuando Sidious habla con Darth Maul en balcón en Coruscant).

George Lucas

Esta es una escena divertida que fue muy difícil de filmar. Es una escena muy larga, con mucho diálogo y cada toma que hicimos era de unos diez minutos. Finalmente la escena se editó a unos seis u ocho minutos. Finalmente la escena se editó a unos seis u ocho minutos pero es una escena muy complicada. Traté de hacerla toda completa. No la dividí en partes, sino que la filmé de principio a fin lo cual fue muy duro para Jake porque es un niño de 9 o 10 años. Recordar todo el diálogo de una escena de 10 minutos y filmarla entera sin interrumpir es un reto para cualquiera pero lo hizo muy bien.

Rick McCallum

Este fue un día muy difícil. Era difícil concentrarse. Hacía muchísimo calor en Londres. Pero jamás lo olvidaré porque a George se le ocurrió que Liam agarrara la lengua de Jar Jar. Y en cuanto eso sucedió, se nos iluminó el día y logramos un día de trabajo formidable.

Rob Coleman

A partir de este momento, Jar Jar tiene que estar callado. Lo que sucede con los gráficos por computadora y con algunos animadores de gráficos, sobre todo los más novatos es que están tan entusiasmados animando un personaje de Star Wars que tienden a superar a los actores. Así que lograr que hagan una actuación creíble y que el personaje esté vivo y respirando y no manipulado, pero tampoco sobreactuado es a veces uno de mis retos más grandes. Estoy muy satisfecho de cómo resultó esto. Jar Jar es un personaje fuerte pero no interrumpe la escena en este momento.

George Lucas

Las escenas en un comedor siempre son difíciles de filmar por los ángulos y por el hecho de que los tengo básicamente alrededor de una mesa conversando durante diez minutos. Te preocupa que le falte ritmo especialmente en una película que en esencia es de acción. Esto no es más que una escena muy larga de descripción. Se te ocurren cosas, como las bromas con Jar Jar y el desarrollo de la personalidad de Anakin que te permiten continuar la escena mientras tenga el ritmo para lograr que se exponga todo lo que se debe contar. Casi cada palabra que dicen en esta escena en un punto de descripción clave que es necesario contar para entender lo que sucederá luego. Hay muchas cuestiones mecánicas en juego aquí. ¿Cómo consiguen las vainas? ¿Cómo participan en la carrera? ¿Cómo conseguirán los repuestos para su nave? Todo eso se establece y se cuenta en esta escena. Siempre hay una escena así en una película. Es la «escena indicadora».

La clásica es en Indiana Jones cuando vienen los agentes del gobierno y él explica lo que es el Arca de la Alianza. Está de pie con un puntero. «Esto es así». Abren el libro y lo ven ahí. Lamentablemente, es una escena que siempre tienes que tener. Tienes que meterla en alguna parte. Nadie quiere hacerla. Es difícil porque temes que resultará aburrida pero es absolutamente esencial para relatar la historia. De un modo mágico, generalmente aparece en el primer tercio de la película es decir, a los 30 o 40 minutos.

Ben Burtt

El sonido de fondo de todos los lugares adónde vamos en Star Wars es un elemento crítico en la banda de sonido. Se estudian y se superponen muchos sonidos para crear lo que esencialmente no aparece en la pantalla. A veces bromeo acerca de las películas de Star Wars que no están en pantalla y a lo que me refiero es a todos los sonidos de fondo. No ven los objetos que crean los sonidos pero, sin embargo, están ahí, en un nivel u otro. Un buen ejemplo serían las calles de Mos Espa. Si estamos en la tienda de Watto o afuera en la calle oímos una densidad diferente del ruido del tráfico de las naves sobrevolando, de las voces de los alienígenas. Tenemos la sensación de que estos lugares son reales cuando pasamos de la calle ruidosa al interior de la tienda de Watto. Los sonidos no sólo bajan de nivel sino que mueven cosas que no vemos a las bocinas de estéreo mientras estamos dentro de la casa.

Así que aunque oímos algunos sonidos diferentes en la casa los sonidos de los mecanismos y motores en la tienda de Watto siguen audibles, ocasionalmente las motos voladoras a la distancia o las naves sobrevolando. Esos sonidos no se incluyen de manera arbitraria. Están sincronizados con precisión con las pausas en el diálogo. A menudo, actúan como pequeños acentos de sonido. Durante una pausa en la acción, es agradable oír durante un momentito una nave que pasa por la puerta u oír un grito de la calle. Son esos pequeños detalles los que son muy divertidos de añadir a la banda de sonido y que ayudan a mantener vivas en la mente del público todas las actividades de la ciudad que no aparecen en la pantalla. Es un elemento estilístico en las películas de George Lucas tener muchas cosas ocurriendo al mismo tiempo.

George Lucas

Watto fue definitivamente uno de mis personajes digitales preferidos que desarrollamos para la película. Esta escena fue una de las primeras que animamos. Fue emocionante ver cómo iba tomando forma porque es la primera vez que teníamos un personaje totalmente animado que debía brindarnos una actuación. Habíamos tenido dinosaurios en Parque Jurásico pero nunca un personaje fotorrealista, un alienígena que interpretaba una escena con diálogo de cinco minutos. Resultó mucho mejor de lo que esperábamos.

Rob Coleman

Hay vemos unos seis dewbacks. George me pidió que los incluyera en la toma. Le pregunté qué estaban haciendo.

Dijo: «Están almorzando». Dije: «¿Qué comen? ¿Sándwiches?».

George Lucas

También desarrollé un estilo en el que termino con gente diferente en lugares diferentes. Como en American Graffiti, donde tenemos cuatro historias diferentes que intercalamos. Me gusta y tiendo a tener muchos personajes y luego intercalo a todos los personajes y sus historias simultáneamente sobre todo hacia el final de la película. El

último rollo siempre incluye a mucha gente diferente en lugares diferentes interaccionando lo cual les brinda una dinámica de edición y los reta en cuanto a seguirle el rastro a cada situación y a cada personaje.

Esto es un hotel, construido con los depósitos de granos. Estos silos se convirtieron en un hotel que visité la primera vez que fui a Túnez.

Me dije: «Algún día pondré esto en una película». Traté de incluirlo en el Episodio IV "Una Nueva Esperanza pero fue imposible, así que...

Nos metimos en el quinto infierno para filmar esta escena.

Ben Burt

Creo que hay un factor en todas estas películas que tienes que considerar en cada escena de la película. El factor es que hay que darle vida a la escena y, a veces, darle vida a la escena significa usar sonidos muy suaves, muy sutiles pero que bastan para mantener vivo el medio donde están los personajes. Otras veces, el sonido es muy denso para mantener la proporción con lo que pasa. Pero es el contraste entre el sonido fuerte y el suave y el contraste entre denso y delicado el que marca una curva dramática en la película.

George Lucas

Quería lograr esa sensación en la película de un cierto medio en el que me crié, que es el viejo auto destartado que reparas o que alguien repara año tras año pero que nunca está en condiciones. El padre de un amigo mío tenía un auto así. Estaba en su garaje. Todos los fines de semana trabajaba en ese auto. Cada fin de semana mientras yo viví en Modesto. Fueron unos 20 años y creo que nunca lo terminó. Pero es algo por lo que siento mucha nostalgia.

Rob Coleman

Jar Jar aparece aquí y tenemos una sobreactuación divertida. George quería que se le durmiera la lengua para que hablara de manera más rara todavía de lo habitual. Pero fue una gran excusa para crear una animación divertida. En realidad, aquí tenemos intercaladas tomas con Ahmed en el traje. Esta es la mano de Ahmed intercalada con un Jar Jar completamente digital.

Kevin Martel logró una animación maravillosa con la lengua de Jar Jar. Otra vez, la mano de Ahmed, digital, real, digital.

Tener a Ahmed en un traje que reproducía la textura de la piel de Jar Jar ayudó mucho a los directores técnicos para ilustrar a Jar Jar de manera convincente en cada escena. También sabíamos que había muchas tomas, como las de la mano donde podríamos usar el traje y no tendríamos que animar a un personaje digital.

George Lucas

Es curioso, esta pequeña escena simple es insoportable para los niños más pequeños. El hecho de que tenga la mano ahí metida y el chico esté por arrancar el motor. Es

asombroso cómo gente de diferentes edades reacciona a diferentes niveles de tensión o diversión.

Rob Coleman

Aquí tenemos una interacción estrecha entre Padmé y Jar Jar. Funciona muy bien, pero fue muy difícil que interactuaran los dos. Ella lo ensayó con Ahmed. Luego tratamos de usar la toma en la que él no estaba. Al final lo eliminé a él y usé ésa porque la interacción era mejor.

Rick McCallum

Esta es una secuencia que filmamos unos 13 meses después de la fotografía principal. Estábamos muy preocupados porque Jake había crecido unos 10 centímetros. Creo que tuvimos suerte y quedó bien. No se nota la diferencia de cuánto creció.

George Lucas

El guion original no tenía esta escena pero quería lograr la sensación del futuro de Anakin los sueños de Anakin y adónde aspiraba llegar. Me pareció que necesita este pequeño momento de introspección. El mecanismo argumental es que necesita una muestra de sangre para hacer un recuento de midiclorianos. Primero la hicimos en un garaje, pero la saqué del garaje la rescribí y la trasladé al balcón de noche para que hablaran de las estrellas, de viajar a las estrellas y todo eso.

Usar los midiclorianos como mecanismo es algo que existía desde el principio pero nunca tuve el tiempo para dar una explicación. Cada vez que surgen estos conceptos más importantes ¿Cómo funciona la galaxia? ¿Qué es la Fuerza?, todo ese tipo de cosas, tienes que ser enigmático y describir las cosas como si fueran proverbios. Así que es muy difícil comunicar ese concepto pero pensé que en esta película podía empezar a abordar la idea de los midiclorianos y su función en relación con la Fuerza y por qué algunas personas son más susceptibles a la Fuerza que otras que es un tema que aparece en la primera película pero nunca sabemos por qué la Fuerza es más poderosa en algunas personas y no tan poderosa en otras. ¿Cuál es el mecanismo que causa que eso suceda?

También me gustó la idea de estas relaciones simbióticas que es un tema que se repite en toda la película de la gente ayudando a otros. Tal vez haya una forma de vida completamente diferente que vive dentro de tu cuerpo completamente independiente, pero que tiene influencia sobre ti.

John Knoll

Todo esto se filmó de día en realidad. Originalmente, sucedía al atardecer pero George decidió que fuera más temprano. La primera de nuestras tomas de la arena de la carrera de vainas. Hay mucha gente generada por computadora en el fondo y muchos extras filmados con pantalla azul en el primer plano. Hay criaturas digitales por todas partes.

Rob Coleman

Por supuesto, tenemos a Watto, a Jar Jar y a Sebulba pero si miran atentamente, hay muchos droides en el fondo. En el ángulo inverso de esta toma, tenemos criaturas grandes. Tenemos rontos y dewbacks.

John Knoll

Todo lo que se ve en esta dirección son miniaturas. En esta dirección vemos una sección del decorado que teníamos en tamaño real. Pero era sólo esa pared. Así que todo lo que vemos en esta dirección son miniaturas.

Esto es una combinación. La parte del decorado que está a la derecha del cuadro es el decorado real y la parte a la izquierda es la miniatura. Para llenar el fondo, hay muchos elementos de pantalla azul individuos que se añadieron para rellenar y dar movimiento.

Rob Coleman

Siempre me gustó esta animación de Watto. Mucho de esto lo hicieron Steve Rawlins, un gran animador Tim Harrington, Linda Bel, Sue Campbell todos ellos hicieron un trabajo fantástico en esta sección. Esto funciona bien porque la piel tiene movimiento debajo del mentón y en la trompa. Parece que mueve la cabeza porque hay movimiento lo que en animación llamamos «un movimiento secundario». Como animadores, eso no ocurre naturalmente en la computadora. Hay que pensar en eso cuando se da movimiento al personaje.

John Knoll

Veremos una toma enseguida de Padmé en el eopie es ésta aquí que se filmó un año después de la fotografía principal. ¡Haz que tu amigo deje de apostar o acabaré poseyéndolo a él también! La diferencia digna de notar es que ¡Haz que tu amigo deje de apostar o acabaré poseyéndolo a él también!, ése es Jake un año después también. A los ocho años de edad un año puede afectar mucho tu aspecto.

George Lucas

Esta toma fue divertida porque la inventamos. No movíamos la cámara en la toma original para incluir a R2 y 3PO. Pudimos crearlo en forma digital. Tomamos una toma regular, la movimos en amplitud y añadimos la parte con 3PO y R2. Los comienzos del aprendizaje de cómo crear mundos tridimensionales con imágenes de dos dimensiones. Filmaste algo, pero quieres continuarlo pero no lo hiciste porque no estaba ahí.

John Knoll

Un droide de sondeo generado por computadora. El astronauta lo añadimos después. El gran estadio de la carrera de vainas. Tenemos de todo en esta toma. Es una miniatura enorme. Todas las vainas están ahí, las 18 vainas. Hay gente generada por computadora en el terreno subiendo y bajando por las escaleras. Hay criaturas por todas partes.

George Lucas

El corte original de la secuencia del emparrillado era muy largo. La recortábamos y recortábamos porque era desproporcionada con el resto de la película y de la carrera. Era graciosa y nos encantaba, pero teníamos miedo de que aburriría al público. Cuando la vi cuando repasamos las escenas inéditas para el DVD decidí reincorporarla a la película, o al menos partes de ella. Notarán que en las escenas inéditas del DVD es más larga que aquí aunque añadimos algunas secuencias. Lo maravilloso del DVD es que puedes concentrarte más en la película de lo que puedes hacerlo en las primeras semanas después del estreno. Cuando se estrena la película te preocupa que pueda aburrir al público, p no gustarle que sea un fracaso y que pierdas todo. Eso te afecta en cuanto a dejar muchas cosas graciosas que te gustan pero que no sabes si compensan la duración extra de la película el riesgo en cuanto a la calidad de la película entera o, por lo menos, el éxito de la película.

John Knoll

Esta escena fue especialmente difícil de realizar debido a todos los aparatos que había que sacar de debajo de las vainas. Esas vainas en su tamaño real estaban apoyadas sobre plataformas. Había que eliminarlas en todas las tomas.

Rick McCallum

Una de las cosas increíbles de estas tomas de gran angular es que todos los actores del fondo no eran personas. Eran escobillas con caras pintadas. Fue una gran idea que surgió en el taller de maquetas de ILM. Creo que fue muy efectivo para transmitir la idea de una gran concurrencia en la arena.

Rob Coleman

Aquí está Sebulba. Presten atención al efecto de lo que llamamos sus bigotes. Al moverse, ayudan a dar peso al personaje y a lograr la sensación de que hay una criatura real en la toma y a lograr la sensación de que hay una criatura real en la toma. Muy buena animación cuando juega con sus bigotes. No cuentes con ello, bola de fango.

Patrick Bonneau, El animador, tuvo la idea de este detalle en el que se arregla las gafas y realmente me encantó.

Rob Coleman

Eso no fue algo que George pidió pero se le ocurrió al animador y nos pareció muy creíble. Ayuda a que comprendamos mejor a ese personaje. Le encantó en cuanto lo vio. Uno de mis personajes preferidos es Jabba el hutt. La oportunidad de crear al nuevo Jabba el hutt para La Amenaza Fantasma fue algo en lo que me encantó participar. Revisamos el diseño original de Jabba gracias a los dibujos de Doug Chiang que lo hacían un poco más joven y más esbelto. Está completamente generado por computadora. Steve Rawlins hizo toda la animación de esto. Toda la animación del movimiento se hizo a mano. No está simulada en este caso. Creó formas que le permitieron mover toda esa carne y dar ese volumen a la cara de Jabba.

George Lucas

Me gusta esta escena con Jabba porque se armó de partes sueltas. Las cortesanas se filmaron en un momento dado. Bib Fortuna se filmó en otro momento. El decorado era una miniatura. Los guardias se filmaron en otro momento. Una de las cosas más divertidas de esta carrera es que nada es real. Literalmente, teníamos a nuestro reparto en este decorado aquí pero el resto es el desierto vacío. La filmamos afuera para darle un efecto realista y para aprovechar el viento, el clima y la calidad del resto pero muy pocas cosas aquí son reales. Teníamos algunas vainas en el plató, pero no las usamos mucho excepto para la secuencia previa.

Una vez que entramos en la parte de la carrera, todo es digital. En la Star Wars original una escena como ésta habría sido completamente imposible. Con tantos extras y la amplitud de este plató las complicaciones de hacer una carrera así en un medio ambiente real no en el espacio, porque hay que crear el medio necesitas tener un plató inmenso o un decorado en miniatura o, en este caso, la posibilidad de crearlo por computadora que te permite hacerlo prácticamente infinito.

Tal como se hacían las películas ni siquiera podías soñar con hacer algo así. Se construía un decorado en miniatura de medio kilómetro para lograr estas tomas. Era imposible hacer algo así. Cuando comprendí que tenía esta fuerza digital a mi disposición mi primer instinto fue cómo usarla para hacer una carrera en un medio. Me encanta la velocidad y me encantan los autos de carrera. Esto es la versión máxima para niños de un auto de carrera.

Rob Coleman

Los comentaristas tenían originalmente un concepto diferente. Eran dos actores con aparatos en sus caras que se iban a insertar. Cuando empezamos a hacerlo, vimos que sería muy difícil y a último momento se cambió el diseño y se generaron completamente por computadora.

George Lucas

Esto fue un ejercicio para hacer un montón de cosas que eran totalmente imposibles hasta esta película. Además de ser una secuencia de acción divertida el objetivo de todo este ejercicio era que Qui-Gon se daría cuenta aquí que Anakin es especial. Además del recuento muy alto de midiclorianos mostramos que tiene gran agilidad, muchas habilidades y la capacidad de ver cosas antes de que sucedan.

Rob Coleman

Sebulba es el archienemigo en la carrera. Después de hablar con George, sabíamos que era un gran piloto. Y era el que no jugaba limpio. Era el sujeto que eliminaba a sus rivales. Eso era lo que nos decía su historia pasada. George también lo creó riéndose casi todo el tiempo. Le divierte eliminar a sus rivales. Así que creamos una serie de risas diferentes para él.

Ben Burtt

Creo que el trabajo más difícil en La Amenaza Fantasma fue la creación de los ruidos de la carrera de vainas. Sabía que tendríamos la secuencia de la carrera porque participé en su desarrollo desde el storyboard hasta el proceso de previsualización y finalmente en la edición de imágenes y sonido de la secuencia. Esperaba que la carrera de vainas fuera principalmente una secuencia de efectos de sonido únicamente con muy poco diálogo y quizás sin música y que me diera la oportunidad de trabajar con toda una paleta de efectos de sonido para crear la acción en la historia y para controlar la tensión el flujo de la carrera y tuve esa oportunidad.

George Lucas

Hay muchos temas en juego aquí. Por ejemplo, los acopladores que se desenganchan y el auto de Ben Quadinaros que se hace pedazos lo que tiene sentido si eres de Tatooine y sabes cómo funciona todo eso. Creo que para parte del público esto sucede sin que realmente lo comprendan. Como todas las películas de Star Wars cuanto más veces lo ves, mejor lo comprendes.

Después de un tiempo, todo encaja perfectamente porque tiene lógica si sabes qué son los acopladores de potencia y cómo funcionan y cuál es la dinámica de estos autos y ese tipo de cosas. Ben y yo trabajamos muchísimo en el sonido para crear sonidos como los de los autos de carrera cambiando de velocidad y diferentes sonidos para diferentes motores.

Cada motor tiene su propia personalidad igual que un Fórmula Uno o un auto deportivo de carreras. Hay gran diferencia de personalidad entre los autos, sólo por los sonidos.

Ben Burtt

Pasé gran parte de mi tiempo de grabación reuniendo sonidos para la secuencia de la carrera de vainas. Aunque en el pasado me había concentrado en aviones y cohetes esta vez George Lucas había sugerido que grabara muchos autos a alta velocidad y que usara esos sonidos como base para las vainas. No había hecho muchos automóviles en mi carrera de diseñador de sonido así que empecé a reunir sonidos de autos a alta velocidad desde Ferraris clásicos hasta autos de carrera Indy, carreras callejeras, camiones y motocicletas pero no me limité para la carrera de vainas a sólo autos y automóviles. Grabé un cepillo de dientes eléctrico que modifiqué para convertirlo en el sonido de una vaina. Sinteticé algunos sonidos de pulsaciones para la vaina de Sebulba originalmente el sonido del motor de una lancha y los combiné con muchos sonidos electrónicos para crear la textura para cada vaina.

El verdadero desafío de la secuencia fue articular el sonido pero la carrera en sí es, en su mayor parte efectos de sonido en su totalidad. Fue una oportunidad para que los efectos de sonido fueran tanto la música como el diálogo de la secuencia y brindar al público toda la información que necesitaba con la pista de sonido durante toda la secuencia.

Como diseñador de sonido, admito que me encantan este tipo de secuencias porque son un verdadero desafío en cuanto a lo que puedes hacer con sonidos abstractos. No se podía grabar el sonido de vainas de carrera en ninguna parte.

Había que inventarlo mientras se desarrollaba. No sólo las vainas tenían sonidos diferentes sino que debían pasar por medios diferentes. Si atravesaban una cueva, todo tenía que tener eco. Luego salían de nuevo al exterior donde el sonido es más difuso y acallado. Si bien las vainas representan la nota constante en la escena también están los disparos de los piratas Tusken o los componentes individuales de las explosiones o los motores acelerando de las diferentes vainas.

En cierto sentido, la muchedumbre actúa como música en esta secuencia porque puede tener una reacción que el público de esta película identificará naturalmente.

George Lucas

Fue muy difícil para mí decidir que un niño de 8 años fuera tan competente como para pilotear algo como esta vaina. Me esforcé mucho para hacerlo creíble para mostrar que Anakin tenía esa capacidad, aunque era especial pero que era una idea factible que un niño de su edad pudiera controlar un vehículo de carrera tan veloz. Es completamente posible.

Hay muchos niños de ocho años que participan en carreras de motocross o de karting y hacen todo tipo de cosas que son tan intensas como ésta pero de todos modos el público tiene que creer que eso es posible.

La realización digital te permite dar rienda suelta a tu imaginación. Antes ni siquiera me atrevía a pensar en una escena como ésta porque sabía que era imposible hacerla en todos los niveles, tanto financiero como técnico. Simplemente era imposible de lograr. Es divertido poder hacer algo que habías soñado durante años pero sólo como una fantasía, al escribir un guion y decir «¿No sería fantástico hacer esto o aquello?». Pero finalmente poder decir «Lo voy a hacer» y luego ver lo bien que ILM logró hacerlo porque para mí se ve lo suficientemente realista para creer que realmente estoy ahí.

John Knoll

Quiero señalar un error que cometimos. Tenemos una toma aquí en la que Sebulba persigue a Anakin pero Sebulba no está en la cabina... justo ahí. No está en la cabina. Ese es su respaldo. Pero pensé que nadie se daría cuenta.

Rob Coleman

Ahora todos lo saben.

John Knoll

Toda esta secuencia en la que el motor de Anakin se incendia y él se queda rezagado se extendió muchísimo después de que George se la mostró a algunos amigos. Le mostró el corte inicial a Ron Howard y a un grupo de otros amigos suyos.

Ron sugirió que este momento donde Anakin lucha para encender el motor nuevamente debía alargarse para sentir toda la tensión de que se está rezagando y fuera como «¡Apúrate! ¡Apúrate!». Así que añadimos diez tomas después de esa proyección.

George Lucas

La gente de ILM hizo un gran trabajo al crear un ambiente completamente digital para el recorrido de las vainas. Nuevamente, es tan fotorrealista como cualquier otra cosa que hubiese filmado en algún cañón.

John Knoll

Fue una tarea difícil lograr esto para la escena pero era realmente la única opción. Consideramos hacer tomas de helicóptero en exteriores exóticos pero nada habría sido suficientemente exótico. No hay ningún lugar en la tierra tan original y característico como lo que George tenía en mente para este terreno. Además, aunque se encontrara un lugar que pareciera apropiadamente exótico ningún helicóptero podría volar tan rápido como para captar estas tomas.

George Lucas

No es fácil explicar cómo estas dos vainas quedan enganchadas y se separan y qué hace Anakin al acelerar para separarlas. Al mismo tiempo, desequilibra a Sebulba y pierde el control de su vehículo. Nuevamente, el relato es visual más que lógico. Tienen una idea de lo que sucede sin saber realmente cómo sucedió.

Ben Burtt.

Cuando Sebulba se estrella al final de la secuencia hay un momento de silencio justo antes de que su motor se desprenda. Es un silencio deliberado en la banda de sonido. Una vez más, para crear un contraste queríamos crear algo estrepitoso cuando su motor se desprende. Para que apreciaran eso, necesitábamos un momento silencioso antes. La idea, por supuesto, es que cuando Anakin choca contra su vaina se desprende el embrague de Sebulba y su motor acelera a unas revoluciones por minutos increíblemente altas que el motor se quema y explota. Por lo tanto, el sonido se eleva muy rápidamente. De pie a la derecha de Jabba está su asistente y traductor, Bib Fortuna, que en este caso fue interpretado por Matthew Wood, el co-supervisor de la edición de sonido.

George Lucas

Esta escena donde la madre lo felicita y lo besa fue suprimida y reincorporada varias veces. En última instancia es una escena muy importante. Sin ella, la secuencia no cerraba bien. Teníamos que poner un cierre a la carrera porque fue tan dramática que necesitábamos verlo no sólo llevado en andas sino que necesitábamos un cierre para esa carrera algo más importante que esa toma únicamente. La escena en el palco con Watto es una de mis escenas preferidas. Me encantan las vistas, los ángulos, todo. Nuevamente,

deben recordar que la única persona en toda esta escena es Qui-Gon. Todo lo demás básicamente se fabricó. Es sólo Liam caminando frente a una pantalla azul.

John Knoll

Me gustó ese momento donde el droide de sondeo pasa volando justo cuando Liam se da vuelta y por lo tanto no lo ve.

Rob Coleman

Siempre tenemos muchas cosas diferentes en el fondo, fuera de foco porque eso añade textura y profundidad a la toma. George siempre quiere que añadamos más personajes más criaturas, más droides.

George Lucas

Creímos que nos habíamos superado con esta escena. Le hicimos poner la trenza del lado equivocado porque iba a invertir toda la imagen. Finalmente, no lo hice, así que caí en mi propia trampa.

John Knoll

La toma de Liam sobre el eopie fue muy difícil de hacer. Necesitábamos un movimiento como si se meciera cuando filmamos a Liam con pantalla azul. Pero luego tomar eso y animar un eopie para que se moviera igual debajo de él y que pareciera natural fue sumamente difícil.

George Lucas

Tenemos aquí tres escenas consecutivas de Ani con su madre además de la despedida con 3PO pero son principalmente de Ani con su madre lo que es bastante tiempo para una película de este tipo pero la relación entre Anakin y su madre es crucial para lo que ocurre más adelante. Quería darle a este momento de su separación suficiente énfasis y que quedara claro que era la decisión de Ani partir para convertirse en un Jedi. Al principio, cree que su madre irá con él y luego se da cuenta de que no y comprende que partirá él solo y muestro lo difícil que es para él, sin exagerar. Cuando filmé esta escena había bastante más llanto. Emocionalmente, me pareció que era un poco exagerado y demasiado melodramático comparado con las otras películas y con el estilo que yo mismo creé, así que lo atenué un poco. Mantuve la idea, pero no lo llevé al punto que uno llamaría un punto de histeria con un colapso emocional. Nos pareció muy exagerado cuando empezamos a verlo. Parecía fuera de lugar con el resto de la película. Parte del desafío fue hacer que la madre fuera amorosa y comprensiva y no lo rechazara sino que lo apoyara en su decisión de marcharse entendiendo que su única esperanza de un futuro era irse y convertirse en un Jedi ya que no llegaría a nada viviendo en Tatooine. Quise mostrar que era doloroso para ella que él se marchara pero al mismo tiempo, quería hacerla fuerte para apoyarlo en su decisión sin derrumbarse emocionalmente. De hecho, lo filmé de las dos maneras. Tengo tomas que son un poco menos emotivas que ésta y

tengo otras que son mucho más emotivas. A veces, te colocas en una posición en la que si te vuelcas emocionalmente y haces todo muy importante quedas en una posición de la que no puedes salir en relación con el resto de la historia y la verosimilitud del resto de la historia.

El desafío en este tipo de películas es mantener un tono liviano y no demasiado realista pero dentro de los parámetros de lo creíble. Es un tema que se repite en el Episodio IV. Desarrollo deliberadamente temas e ideas y los repito.

Es muy evidente en las dos trilogías que pongo a los personajes en situaciones muy similares. A veces uso incluso el mismo diálogo para que padre e hijo vivan prácticamente la misma experiencia. Obviamente, Anakin toma un camino diferente al de su hijo de manera que en estos momentos decisivos, siguen caminos opuestos. Lo propongo de esta manera para que Uds. esperen que sigan el mismo camino que Luke siga los pasos de su padre porque en muchos de estos episodios, siguen el mismo camino lo que lleva a una influencia sutil que causa expectativa entre el público. Es una idea musical. Tienes un estribillo lírico y lo repites una y otra vez usando diferentes instrumentos, diferentes octavas. Cambia cada vez que lo vuelves a oír. Es la misma nota tocada de manera diferente. Traté de usar eso. Desde el principio, con Star Wars, hice eso. Surgió de algo que quise hacer en THX, mi primera película. En lugar de tres actos, hay casi tres películas diferentes pero cada película cuenta la misma historia de manera diferente. Me fascinó la idea. Es como un jazz visual. Haces una melodía de la misma idea. Tomas el concepto y lo interpretas de manera diferente visualmente. Hay mucho de eso en estas películas. Me gusta la idea de los motivos cíclicos que se repiten una y otra vez.

Rick McCallum

Esta fue la última secuencia que filmamos en Túnez el último día antes de regresar para otras ocho semanas de rodaje en Leavesden. Fue un día de emociones encontradas. Hacía mucho calor pero teníamos una escena muy emotiva.

George Lucas

La posición de Anakin cuando deja a su madre no es muy diferente a cuando Obi-Wan le pide que lo acompañe en su aventura. Decide que no puede hacerlo porque tiene muchas obligaciones. No quiere dejar su hogar, aunque está ansioso por irse. Desde la primera parte de la película, es el mismo tipo de conflicto. En esta ocasión, decide marcharse. En la película con Luke, decide no marcharse pero la inevitabilidad de los hechos lo obligan a marcharse. Es como el destino. Sería lo mismo aquí. Pero en este caso, no esperó a que el destino lo empujara a hacer esto. Decidió marcharse. La escena donde tenemos el primer enfrentamiento entre un Jedi y un Sith quería que fuera muy abstracta, no entrar en muchos detalles. El final de la película, la culminación de la película, es el enfrentamiento de estos dos personajes, así que no quería revelarlo en este punto. Por eso decidí valirme de las túnicas y las espadas y levanté mucho polvo para

que no veamos realmente la pelea. Esto es sólo un anticipo de lo que obviamente veremos al final de la película.

Ben Burtt

Al principio, la pelea estaba diseñada con muchos saltos voladores esencialmente eran esgrimistas voladores. Pero mientras avanzábamos, esa idea no se desarrolló muy bien. También teníamos una pelea sobre la rampa de la nave mientras despegaba. Qui-Gon saltaba sobre la rampa y Darth Maul lo seguía y peleaban un poco sobre la rampa antes que de Qui-Gon la cortara haciendo caer a Darth Maul en el desierto.

George Lucas

Analicé esta escena una y otra vez porque es cuando Anakin conoce a Obi-Wan. Obviamente, es un momento muy importante pero no quería exagerarlo. Tenía este escepticismo inicial de parte de Obi-Wan. Anakin no le cae muy bien a Obi-Wan en esta película. Eso cambiará más adelante.

Scott Squires

Un dispositivo que diseñamos para Star Wars fue la silla que camina. En realidad, había una persona empujando la silla. Tuvimos que quitar todo el mecanismo de abajo y reemplazarlo con una silla generada por computadora que se animó después.

Rob Coleman

Incluyendo el piso de mármol. Recuerdo que tuvieron que pintar eso. No puedo ni imaginarme lo difícil que debió ser eso.

Scott Squires

La mayoría de los pisos son brillantes además así que no sólo tuvimos que reproducir la textura del piso sino los reflejos y las sombras también. Esta fue una toma increíblemente difícil. El recorrido de la cámara para ver a Jar Jar durmiendo frente a la mesa. Las lentes angulares anamórficas causan tanta distorsión que si lo poníamos en la toma en la escena de fondo los pies se deslizaban en relación a su cuerpo porque se distorsionaba todo. Así que éste fue de los primeros retos porque tuvimos que distorsionar los gráficos por computadora para que coincidieran con la distorsión en la toma original. Las tomas en las que sólo vemos sus pies son en realidad

Rob Coleman

Ahmed con el traje.

Scott Squires

Ahmed con el traje.

Rob Coleman

No están generadas por computadora.

Scott Squires

Incluso estas escenas, con la Reina y el niño las tuvimos que hacer con separaciones porque, una vez más, George quiso cambiar parte de la sincronización o ciertas posiciones y otras cosas. Así que tenemos un par aquí que tuvimos que manipular después del rodaje.

George Lucas

Lo que tenemos aquí en realidad son dos personajes embarcados en una travesía difícil. Ambos se sienten muy solos y se reconfortan el uno al otro. Padmé se reconforta reconfortando a Anakin pero también le da la oportunidad para reflexionar un poco sobre sus problemas y tomar decisiones sobre lo que hará acerca de la situación que sufre su pueblo. Su única esperanza en este punto de la película es ir a Coruscant, ir al Senado y esperar que se haga justicia y lograr la libertad para su gente. Pero, debajo de eso, trato de insinuar el hecho de que está escéptica acerca de si todo esto dará resultado aunque tiene que creerlo porque es la única opción que tiene.

John Knoll

Coruscant, el planeta completamente cubierto por una ciudad. Este fue realmente un proyecto divertido. Tratar de hacer algo que está completamente cubierto de edificios en órbita pero que no se parezca a la Estrella de la Muerte.

Ben Burt

Uno de los elementos de la nave de la Reina al aterrizar que suena como un motor petardeando es en realidad el estrépito del glaciar Hubbard cerca de Yakutat, Alaska.

George Lucas

Es la primera vez que llegamos a Coruscant. No pude hacerlo antes. Mostré partes, pero nunca pude mostrar toda la ciudad. Habría sido muy costoso y muy difícil. Cuando haces una película en la que la acción central se desarrolla en un planeta importante, al que nunca vas, del que sólo oyes hablar no es una manera divertida de contar una historia.

Ahora pude meterme de lleno en él y ver todo este aspecto de la República que es crucial para la historia porque de eso se trata. Es el Emperador que viene a hacerse cargo y cómo una democracia se convirtió en una dictadura.

Uno de nuestros personajes principales, Anakin, es un niño de Tatooine que nunca salió al mundo, por así decir. Así que quería relatar esta escena en particular desde el punto de vista de Anakin mostrar su asombro por estar en este mundo increíble con toda esta gente muy importante sin entender de qué están hablando ni qué está sucediendo. Su única amiga, en realidad, es Padmé así que se apoya en ella mientras hay conversaciones por encima de él que nadie sabe realmente de qué se tratan.

Un mundo muy elaborado, muy diferente a Tatooine. Quería captar la maravilla de la República y el gobierno y la ciudad gigantesca desde el punto de vista de Anakin porque pensé que sería la manera más interesantes de revelar este mundo en particular que es, al

fin y al cabo, uno de los más gloriosos e imposibles de hacer si no tienes tecnología digital. También decidimos añadir, antes de esta escena la escena del taxi que nos permite ver un poco el planeta. Con el propósito de acortar la película, la eliminamos. Ahora la reincorporé porque nos da la oportunidad de ver un poco ese mundo, esa ciudad. Un planeta que es toda una ciudad y destacarlo un poco, mostrar lo maravilloso que es.

A partir de ahí, deliberadamente, mantuve a Anakin al margen. El gungan y el chico siempre están en algún pasillo, pero así es como lo planeé. No quería incluirlos en este tipo de reuniones. Están confundidos por lo que pasa. No participan de todo esto. Es casi una repetición de la primera película en la que la historia se cuenta a través del punto de vista de los droides que son los personajes de menor importancia. En ésta, lo hago principalmente a través de los dos Jedi.

Pero los personajes secundarios también tienen mucho peso cuando los Jedi no están presentes. Básicamente, hablo de Jar Jar y Anakin. Como la historia central es, en última instancia, el dilema de la Reina y el problema de la Reina de la amenaza a su planeta y a su pueblo y cómo ella los va a salvar.

John Knoll

Esto fue lo segundo que filmamos el segundo día de la fotografía principal.

Rob Coleman

Si hubiesen estado ahí ese día, la ventana habría sido la pantalla azul. Se les dijo a los actores dónde estaban en el guion y en qué planeta estaban pero creo que no tenían idea de la extensión que habría fuera de esas ventanas. Sé, porque conversé con ellos después del estreno, que quedaron pasmados y el público probablemente ni siquiera piensa que son tomas de efectos porque ya hemos visto la ciudad desde muchos ángulos diferentes. Pero igual son maravillosas cuando las ves.

Scott Squires

La toma del palacio Jedi, la toma de presentación se hizo filmando maquetas de las torres. El resto se hizo como un cuadro digital. Aquí fotografiaron el decorado y luego George decidió que las ventanas que habían construido con pantalla azul eran demasiado altas. Así que terminamos bajando las ventanas. Eso significó trazar a cada personaje que aparece contra una ventana usar un rotoscopio y eliminar esa sección. George también quiso que esto se viera lo más real posible en cuanto a la fotografía así que sobreexpusimos el fondo como si estuviéramos filmando para el interior. Tenemos muchísimos vehículos volando afuera así que tratamos de crear el mayor número de vehículos posibles. Para cada uno, tuvimos que ajustar el nivel de enfoque ahí atrás, la profundidad del espacio para que parecieran objetos reales.

Rob Coleman

Scott, cuéntales sobre el haz de luz alrededor de los personajes.

Scott Squires

Ese fue el otro problema de la sobreexposición. Queríamos crear un efecto de luz envolvente alrededor de ellos hicimos algunas pruebas, pruebas fotográficas y tratamos de reproducir el efecto. Así que la luz los envuelve y crea ese efecto como si estuvieran delante de un fondo muy brillante.

Rob Coleman

Para mí, ésa es la sutileza de las tomas que hace todo tan realista

George Lucas

En cuanto al argumento, estamos frente a la insistencia de Qui-Gon para hacerse cargo del niño y entrenarlo aunque, teóricamente el niño debería haber sido entrenado por Yoda hasta que cumpliera siete u ocho años. Y luego, a los siete u ocho años, se lo entregaría a un Jedi. Se convertiría en el aprendiz Padawan de un Jedi.

Así que tenemos a Qui-Gon tratando de saltar el aprendizaje inicial y pasar directamente a tomarlo como su aprendiz Padawan lo cual es controversial y, en última instancia, el origen de muchos problemas que vendrán luego.

Esta es una escena que añadimos más tarde. Cuando monté la película y la vi, necesitaba algo que explicara dónde iba a estar Padmé en las próximas escenas porque Padmé desaparece, obviamente Padmé es la Reina. Necesitaba una razón de por qué no vemos a Padmé en las próximas escenas hasta que regresemos a la nave.

Una de los temas aquí es cómo Palpatine se convierte en Canciller y explicamos cómo pasó al siguiente nivel y luego, cuando vean todas las películas juntas, todo tendrá más sentido. Pero ésta es una cuestión temática sin mucha importancia que trasciende a las seis películas y no es algo que esté unido precisamente a esta película en particular aunque el primer paso es que Palpatine se convierte en Canciller. Y en el Episodio II verán que da otro paso y en el Episodio III, da otro paso. Al diseñar esta escena queríamos lograr algo que les mostrara que hay miles y miles de delegados en este organismo gubernamental y que tenían un método único para expresarse y cumplir las tareas de gobierno, pero todo en una escala muy grande. Así que se nos ocurrió diseñar esta especie de estadio con esas vainas pequeñas que se mueven alrededor que le da un aspecto diferente, pero a la vez parece muy funcional y realista, aunque no es realista para nada.

Ben Burtt

La cámara del Senado representó un ambiente de sonido único. La prioridad, en cuanto al sonido, era el diálogo porque es muy importante que entendamos lo que dicen los personajes. Los sonidos de las vainas tenían que ser muy delicados. La mayoría de los sonidos de las vainas se crearon a partir de sonidos que grabé de un refrigerador. Los sonidos del motor al encenderse y apagarse. Como el motor está metido en las entrañas del refrigerador se oía un eco y las diferentes vainas tenían sonidos diferentes para que no

formaran un todo con el mismo ruido. Le di la articulación suficiente para mantenerlo real y natural como si realmente estuviéramos ahí, pero sin llamar la atención.

Scott Squires

En toda la secuencia del Senado la dificultad aquí fue lidiar con la pantalla azul alrededor del cabello de la Reina y pequeñas sutilezas de ese tipo. Cuando pasan delante de las barras blancas incandescentes tuvimos que añadir todo eso y una vez más tuvimos que envolverlos con luz. Todas las cámaras que están volando ahí son gráficos por computadora.

Rob Coleman

Además de la gente en pantalla azul, añadimos personajes digitales. Si se fijan al pie de la pantalla verán enseguida a la familia de E. T. en una de las vainas. También añadimos pilotos de la carrera de vainas en algunas tomas. Ahí está Gargano. En otra verán a Ratts Tyerell. Si miran abajo a la izquierda, ahí está la familia de E. T.

Scott Squires

La familia de E. T. aparece en un par de tomas. Los pusimos en una toma, George se la mostró a Steven y Steven dijo: «Ah, casi no se ven». Así que George nos dijo que los pusiéramos en otra toma.

George Lucas

Uno de los temas fundamentales de esta relación entre Obi-Wan y Qui-Gon es que aquí se determina que Obi-Wan es una persona decente el centro de la película y Qui-Gon es el rebelde el que constantemente se arriesga un poco más.

En la próxima película, eso se invertirá cuando, en lugar de ser su maestro el rebelde es su aprendiz Padawan el que se vuelve rebelde. Uso a Obi-Wan como el eje central en todas estas películas incluso cuando nos involucramos con Luke y todos los demás más adelante.

Scott Squires

Estamos de regreso en el palacio Jedi y, nuevamente, tratamos de mantener el mismo aspecto y el mismo tono el equilibrio de color en todos los personajes del fondo y asegurándonos de que el cuadro digital coincidiera con todo eso y creara el mismo aspecto. También tuvimos que prestar atención en qué dirección rodaba la cámara para encuadrar la luz, el sol y la posición del sol.

George Lucas

Hacer esta trilogía y empezar con La Amenaza Fantasma me dio la oportunidad de presentar cosas que sólo se insinúan en las películas posteriores, los Episodios IV, V y VI por ejemplo, el Consejo Jedi, y cómo opera. Pueden ver, en vez de uno o dos Jedi caídos o un Jedi medio entrenado o un Jedi exilado realmente pueden ver a los Jedi en su

organización en el templo desde donde operan. Fue un desafío hacer que todo esto fuera concreto y real.

Rick McCallum

Este es uno de los primeros cuadros digitales de Coruscant y es realmente espectacular. Muestra la ciudad con gran detalle.

Scott Squires

Muchas veces creábamos toda una serie de naves diferentes volando en el fondo y pueden ver que les pusimos los faros, las luces traseras y las luces de los motores en la mayoría de las naves. Así que eso lo añadimos también. Creamos bucles largos de naves volando y los añadimos a las escenas específicas según se requería.

John Knoll

Esta escena se filmó originalmente al atardecer pero George decidió que como la escena del Consejo Jedi fue al atardecer y la escena de los dos Jedi en el balcón también fue al atardecer que esta escena fuera al atardecer ya era demasiado. Decidió que ésta iba a ser justo después de la puesta del sol. Así que todo el tono de la escena pasó del naranja cálido del atardecer a esta escena más fresca, más azulada.

George Lucas

Esta escena comienza a establecer la relación entre los gungan y la Reina. Nos prepara para después cuando ella pida ayuda a los gungan. También avanzamos en la trama de que Palpatine se convertirá en Canciller y, lo más importante, es la escena clave donde la Reina en vez de permanecer pasiva ante los acontecimientos que se suceden toma medidas efectivas y decide regresar a su planeta, con su pueblo.

Había escrito esto de varias maneras diferentes. Al mismo tiempo, tengo varias escenas que desarrollan esta idea todavía más analizando los conflictos que tiene ella entre mantenerse pasiva o ser agresiva en lo que se refiere a luchar o mantenerse pacífica.

Porque para ella, regresar y luchar va en contra de todos sus principios. En esta escena, no tiene intenciones de regresar a luchar pero sí quiere regresar lo cual conducirá a una guerra y lo sabe. Pero aún tiene esperanzas de resolverlo de alguna manera que no implique una guerra.

George Lucas

Esto me costó cuando escribía el guion porque no quería convertir a Anakin en un Jedi todavía. Quiero reservar eso para el final de la película. Al mismo tiempo, tengo que seguir con él. Y usé como mecanismo el hecho de que Anakin estaba bajo la tutela de Qui-Gon y él le había prometido a su madre que lo cuidaría para que ella les autorizara a llevar al niño en esta travesía que ocupa el segundo tercio de la película. Pero una de las dificultades al escribir un guion con muchos personajes es que tienes que explicar por qué

van todos juntos. Si tienes una película como Doce del Patíbulo donde estableces que todos van juntos a cumplir una misión y los reúnes y se van, es muy fácil.

Pero en una situación como ésta en la que no hay ninguna razón para que sigan juntos y están ahí por razones transitorias que se renuevan constantemente a medida que avanza el argumento se hace mucho más difícil poder reunir a todos los personajes en el acto y llevarlos a todos adonde sea.

John Knoll

Como homenaje a Blade Runner hay dos vehículos de Blade Runner entre todo el tráfico que vemos aquí. Pero terminaron siendo muy pequeños. No queríamos que se vieran claramente. Apenas se los ve. Al principio de Blade Runner había una toma en la que nos acercamos a un inmenso edificio de la policía y hay un Millennium Falcon que se convirtió en un edificio y se colocó en el horizonte. Así que había un homenaje a Star Wars en Blade Runner y decidimos devolverles el cumplido.

Rick McCallum

Esta secuencia fue uno de los primeros decorados inmensos en pantalla azul que tuvimos. Lo único que existía era la rampa y esta plataforma. La primera semana fue muy difícil para los actores entender dónde estaban y qué debían hacer cómo debían reaccionar a todo lo que los rodeaba.

George Lucas

También presentamos este asunto de los midiclorianos y cómo funcionan lo que adelanta el tema de la Fuerza cómo funciona la Fuerza y cómo reconocemos la Fuerza que es parte del entrenamiento de Anakin para convertirse en un Jedi.

Tenía que llevar la idea de la Fuerza un paso más adelante.

Los midiclorianos son un tema secundario no la parte espiritual y metafísica de la Fuerza sino la parte más práctica, biológica y física de la Fuerza o cómo reconocemos la Fuerza que, en realidad, tiene que ver con lo genético y eso explica por qué algunas personas son más sensibles a la Fuerza que otras.

Algo que hago en estas películas es darles un enfoque realista. Las tomas transmiten la sensación de un documental donde las cosas se alejan de la toma. No pongo a la gente en el centro. Dejo que se muevan en el cuadro un poco más de lo que es habitual en una película. Esto es especialmente cierto en esta escena cuando ella sube por la rampa y Jar Jar prácticamente sale del cuadro y luego, cuando Anakin y R2 se acercan.

Bueno, Jar Jar es un personaje animado. Puedo ponerlo donde quiera. Deliberadamente, lo alejé al costado de la toma. Da la sensación de que no se preparó perfectamente para la cámara que las cosas son espontáneas que no son perfectas, que realmente ocurrió que Jar Jar estaba ahí de verdad y tuve que incluirlo en la toma. Pero no fue así, porque él no estaba ahí.

Rick McCallum

Esta secuencia tuvo lugar en el Palacio Caserta, en Italia. Aquí filmamos en exteriores durante cuatro días cuando nos fuimos de Inglaterra.

Scott Squires

Aquí tenemos otra toma con un holograma que fotografiamos con una cámara móvil. Seguimos el movimiento de la cámara en tres dimensiones luego tomamos la fotografía del personaje contra el fondo negro la pasamos por el rotoscopio y la insertamos en esa escena. Dentro de la nave de la Reina, nuevamente también manipulamos las imágenes. Rob probablemente pueda describirles los problemas con Jar Jar.

Rob Coleman

Una secuencia como ésta es muy fácil para Jar Jar. Como pueden ver, está parado ahí atrás. Nuestro desafío era no superar la acción en vivo y eso es difícil cuando trabajamos con Jar Jar. Pero el hecho de que aparece detrás de Ewan es algo con lo que tuvimos que lidiar en cada toma. Queríamos que pareciera que realmente están juntos en el mismo espacio.

Dennis Muren

No me acuerdo de nada de esto. ¿Esta es la nave de la Reina? ¿Es la nave?

Rob Coleman

Sí, la nave de la Reina.

Scott Squires

¿Eso es una maqueta o...?

Dennis Muren

No, es por computadora.

Ahí tenemos a la nave de la Reina aterrizando y estas tomas se hicieron en nuestro sistema de composición Sabre, que es muy rápido. Teníamos fotografías de la nave simplemente las pegamos ahí atrás, las dejamos fuera de foco y les hicimos retoques de color para incluirla ahí atrás. Pudimos finalizar estas tomas en un día tal vez dos cuando tradicionalmente nos llevaba una semana. Realmente es un sistema fantástico. Suavizamos el fondo en estas tomas. Había mucho filmado con pantalla azul. En este caso, los actores están delante de una pantalla azul. Añadimos árboles porque supuestamente se están ocultando en el bosque. Así que estas tomas no son para nada lo que aparentan ser. Más y más retoques a las tomas. Aquí, con diferentes niveles de humo. A veces había mucha neblina en el fondo. Otras veces, no había tanta neblina.

Rob Coleman

Esta toma nos lleva al escondite de los gungan. Jar Jar llegó nadando a la ciudad gungan y no hay nadie ahí.

Así que decide llevar a los Jedi al lugar de encuentro secreto. El lugar de encuentro implicó tomas interesantes para los animadores. Necesitábamos crear una multitud de gungan los kaadus que montan el jefe Nass, su Consejo y una serie de pájaros y criaturas que corren de un lado a otro en la secuencia. También pusimos niños gungan corriendo al lado de los kaadus. Usamos ese árbol como columna de la gran miniatura que creamos. Los pájaros que vuelan son peko pekos. Son pájaros por computadora. Hay gungan en los árboles, son los exploradores. Hay niños, hay madres, hay padres, hay animales y, por supuesto, tenemos a Jar Jar en primer plano. El jefe Nass está parado sobre una cabeza en miniatura y los miembros del Consejo están detrás de él.

Rick McCallum

Esta pequeña secuencia se filmó en un bosque cerca de Leavesden a un kilómetro y medio del estudio. Fue un lugar fantástico para filmar, con muchísima vegetación. Es un lugar muy pequeño, pero funcionó maravillosamente para esta secuencia. Por supuesto, añadimos árboles en miniatura y humo para darle esa atmósfera y añadimos pájaros digitales y todo lo que fuera posible. Pero fue un lugar en exteriores fantástico.

George Lucas

Durante toda la película, había estado jugando con la idea de que Qui-Gon sabe que Padmé es la Reina y que usa eso, especialmente cuando van a Tatooine. La provoca un par de veces. En la carrera de vainas, la provoca un par de veces. Se divierte con ella porque sabe que es la Reina. Pero todos los demás no así que está esperando que ella por fin decida revelar su identidad. Para Anakin es una sorpresa total, pero no para Obi-Wan y Qui-Gon.

Dennis Muren

El fondo en estas tomas es una maqueta que hicimos de unos 2 metros cuadrados, y luego pusimos diferentes personajes. Incluso en tomas como ésta, donde el fondo es borroso la iluminación es muy buena y todo armoniza perfectamente. Es increíble cómo en esta película a los cinco minutos de verla, te crees los efectos totalmente y ya no los consideras efectos especiales. Estás metido completamente en la historia.

Rick McCallum

Nunca olvidaré un día en Londres estábamos en una sesión para elegir reparto y entró un sujeto enorme, un personaje de historietas. Se llamaba Brian Blessed y nos entretuvo con historias sobre sus intentos de escalar el Everest. Era un sujeto encantador, maravilloso. No teníamos un papel para él en ese momento. Y finalmente a George se le ocurrió una idea «Sería perfecto para interpretar al jefe Nass».

Rob Coleman

El efecto del holograma aquí es igual al de la Star Wars original, ¿no?

John Knoll

Sí, ésta es una copia digital de la técnica que se usó originalmente. Originalmente, el material que iba a aparecer como un holograma se pasó por un monitor de televisión y luego se volvió a fotografiar. Así que añadimos las líneas, las barras y el parpadeo de la luz para que parezca que está fotografiado de un televisor.

Dennis Muren

Aquí tenemos una toma con lindas nubes. Luego añadimos la cabeza enorme, que era una maqueta que fotografiamos.

Rob Coleman

Esta toma del jefe Nass caminando del brazo con Jar Jar probablemente fue la toma más difícil desde el punto de vista de la animación. La razón es que ambos están con ropa ambos son gráficos por computadora, tienen que rebotar una contra otro y a las computadoras les gusta atravesar cosas con otras. No sirven para que las cosas reaccionen y choquen unas contra otras. Tenemos una actuación aquí y tenemos una toma muy larga. Una toma como ésta nos habría llevado, probablemente, 8 semanas para animar.

Dennis Muren

Esto fue especialmente difícil. El fondo no tenía colinas, así que desde un punto de vista técnico están debajo de unos árboles y es la campiña de Inglaterra y probablemente haya una carretera ahí atrás, no me acuerdo. Así que añadimos esas colinas altas que necesitábamos para la historia en realidad, se necesitarían más adelante cuando llegáramos a la batalla entre los gungan y los droides. Así que las cortamos, las pegamos y las repintamos y creamos colinas que encajarían en cualquier toma donde habría que insertarlas. En esta secuencia, fue difícil conseguir que todo armonizara en estas composiciones. Parece que ella está delante de las colinas, pero no es así. Tuvimos muchos problemas con el color.

Todo esto se hizo con nuestro sistema veloz Sabre de composición que nos permitió componer estas tomas muy rápidamente. La animación es excelente en toda esta secuencia especialmente la del jefe Nass. Tenemos ese andar pesado y firme digno de un rey orgulloso, como se supone que es él que indica que puede ser el líder de esta raza.

Y es difícil mirarlo a él y pensar que Jar Jar pueda ser de la misma raza que el jefe Nass. Siempre me parecieron seres totalmente diferentes pero el jefe supuestamente es un gungan mucho mayor y cuando envejeces, así es como te ves. ¿Qué opinas, Rob?

Rob Coleman

Yo lo creo.

Dennis Muren

¿Lo crees? Bien.

George Lucas

Aquí revelamos un secreto porque el holograma está avanzando con ellos y no sabemos cómo lo están haciendo. Y luego mostramos esa pequeña máquina que camina sobre la que está parado el holograma. Y al mismo tiempo, podemos decir las líneas «Mátenlos». Aniquílelos. A todos ellos. Esta secuencia tiene algo de influencia japonesa con los gungan y las plumas en sus kaadus. Quería dar la sensación de que dejaban la seguridad de su selva envuelta en niebla para ir a las llanuras donde quedan en campo abierto, vulnerables a un ataque.

Dennis Muren

Este es el comienzo de la batalla. Aquí tenemos a nuestros 8.000 gungan con sus kaadus marchando y todo tipo de personajes.

Rob Coleman

Huelga decir que esto fue una tarea enorme de animación. Creamos diferentes formas de andar para los gungan y sus criaturas. Imaginen miles de partículas moviéndose por una llanura y cada partícula representa un personaje en particular. Y esas partículas deben discernir si están cerca de una partícula amiga o si están cerca de una partícula enemiga.

Dennis Muren

Esto se basó en una película de John Ford. Eso fue lo que teníamos en mente. La amplitud del oeste, el sol brillando, nubes hermosas y para empezar este maravilloso campo verde. Estas colinas son hermosas, perfectas e intactas. Al terminar la batalla, quedarán totalmente arruinadas destruidas y llenas de hoyos por todas las bombas que explotan. A medida que avanza la secuencia, verán todo eso.

Scott Squires

El patio se filmó en exteriores en Inglaterra pero grandes secciones de esto son miniaturas que pusimos. Aquí tuvimos que añadir los diferentes vehículos y demás y los tanques se fotografiaron posteriormente.

Rob Coleman

¿No eras tú, Scott, conduciendo ese vehículo verde?

Scott Squires

Ese era yo conduciendo ese vehículo. Varios empleados de ILM hacen apariciones especiales.

Ben Burt

En cuanto al sonido, estas secuencias son muy diferentes. Puedes divertirte contrastando un tipo de textura de sonido con otro. Una pelea con espadas tiene un cierto sonido las espadas luminosas son el componente principal y tienen su propio sonido. Luego pasamos a la gran batalla con las armas de los gungan y los láser de los droides de combate y los campos de energía. Luego pasamos a la batalla espacial con los

interceptores el sonido de la nave de Anakin y las salas de control a bordo de la estación espacial. Es como una sinfonía. Desarrollas los movimientos individuales y luego los unes formando un todo. Y hay temas y desarrollos de temas dentro de cada uno tanto desde el punto de vista visual como del diseño de sonido. Tienes temas desarrollados y luego variaciones.

Scott Squires

Aquí hemos reemplazado la mayoría de los fondos y, en algunos casos, usamos tomas que se hicieron para una parte diferente de la secuencia y logramos acciones diferentes.

Rob Coleman

Pueden ver esa vía central que recorre el centro de la sala. No se construyó nada del otro lado. Todo lo que ven a la derecha de la pantalla, son gráficos por computadora.

George Lucas

La pieza clave de este mecanismo argumental de que los droides están controlados por una sola fuente se basa en la incapacidad de los neimoidian de ceder el control de los droides. Porque si pudieran pensar por sí mismos y hacer cosas por su cuenta les preocuparía que este ejército gigantesco pueda conquistarlos porque asumirían que su manera de pensar que es la codicia y las ansias de poder la destrucción y el saqueo. Eventualmente, los droides harían lo mismo y los conquistarían. Como me crie bajo las sombras de la guerra de Vietnam el tema de una sociedad primitiva enfrentándose a una sociedad tecnológicamente avanzada me fascina, porque ése fue el hecho más importante que tuvo lugar durante mis años universitarios. El hecho de que la determinación y el espíritu humano puedan superar a estos ejércitos inmensamente superiores me pareció una fuente de inspiración como ser humano. Creo que ése es uno de los temas principales que se desarrolla en todas las películas de Star Wars. Me gusta la tecnología. Uso la tecnología. Pero, al mismo tiempo, entiendo los fallos de la tecnología. No puedes confiar en la tecnología para todo. Así que presento esta naturaleza dual en las películas con la tecnología buena de los humanos, presente en R2 y 3PO y la tecnología malvada de los droides de combate. Juego constantemente con los dos extremos de este dilema pero sin decir nunca que uno es mejor que el otro.

Simplemente, trato de fomentar el espíritu humano, incluso si existe en un droide.

Dennis Muren

La misma tecnología de burbujas que se usó en la ciudad submarina es la tecnología de burbujas que usan para el escudo del campo de energía. Cuando se usa para protegerlos de las armas que les disparan el escudo funciona bien.

Ven las bombas que les caen y las explosiones que rebotan. Pero, otra vez, igual que en la ciudad submarina si caminas despacio, puedes atravesar ese campo de energía. Y eso es lo que los robots acaban haciendo.

Ben Burt

A medida que la tensión aumenta mientras nos acercamos al enfrentamiento y la batalla al final de la película nos acercamos a lo que fue la secuencia más larga de edición que tuve que hacer y es la batalla al final de la película en la que, en realidad, se intercalan cuatro secuencias separadas.

Rick McCallum

Nunca olvidaré este día porque tuvimos una toma increíble que muestra a Ray Park en el papel de Darth Maul. Recuerdo que todo el equipo se estremeció. Hubo un silencio absoluto cuando él levantó la vista. Natalie se alejó. No sabía qué reacción podía tener. Fue una pelea increíble que filmamos durante dos días en los Estudios Leavesden, en los estudios de grabación Ay B. Cuando se quitó la capa, se sintió la conmoción en el estudio.

George Lucas

Tengo tres situaciones de acción simultáneas aquí que son la pelea de espadas la Reina tratando de alcanzar su objetivo que es el Virrey de la Federación de Comercio y la batalla de naves espaciales en la que Anakin juega un papel clave.

Rob Coleman

Los droides rodantes son divertidos. Los llamábamos droides destructores. Más adelante, los llamaron Droidekas. Fue muy divertido animarlos, porque andan en tres patas y tratar de deducir cómo se anda con tres patas fue uno de nuestros retos en la animación.

George Lucas

Una de las dificultades aquí era hacer que Anakin despegara de manera accidental, vagamente creíble que es una de las razones de por qué tuvimos la carrera de vainas para establecer que él es muy bueno controlando dispositivos mecánicos y que conoce su funcionamiento.

Scott Squires

Con Jake en la cabina ahí tuvimos que manipular bastante el fondo. Tuvimos que recrear el interior de la nave y filmar tomas para insertar para que pareciera que se movía por ese medio. El problema era que filmaron estas escenas con tomas de gran angular y por eso algunas de esas tomas como la última que vimos, de un ángulo muy amplio permitiría ver a casi 180 grados si la recreábamos exactamente como era. Así que no había una sala del generador en el plató.

Construyeron este trecho de piso en primer plano y parte de la pared y algunos de los paneles de control pero todo lo demás se añadió después. Aquí añadimos el resplandor, claro, a las espadas luminosas. En esa última toma en la que salta y da una voltereta y aterriza de pie, en realidad aterrizó sobre una colchoneta. Tuvimos que eliminar la

colchoneta y crear parte de los pies por computadora. Así que tenemos una combinación de cosas para lograr lo que quería George.

George Lucas

Editamos este final de muchas maneras diferentes. En muchas de mis películas, termino con tres o cuatro secuencias diferentes intercaladas al mismo tiempo. Eso empezó en American Graffiti donde contaba cuatro historias y las intercalaba.

Y ahora, he desarrollado esta idea que es un reto a mí mismo de ver cuántas historias puedo contar simultáneamente al final de la película. Creo que ahora estoy más calmado, pero esto fue un desafío porque tratábamos de lograr el equilibrio correcto entre las historias. Además, tenía esas escenas cómicas con Jar Jar para explotar el hecho de que es un torpe pero al mismo tiempo hacer que su torpeza fuera el factor que ayuda a volcar la batalla a favor de los gungan aunque no ganan la batalla.

John Knoll

Este es uno de mis segmentos preferidos de la batalla espacial. No porque aparezco yo en él, sino porque son tomas realmente buenas. No porque aparezco yo en él, sino porque son tomas realmente buenas. Este soy yo muriendo.

George Lucas

Anakin y Jar Jar interpretan el mismo tono en esto es decir, ambos hacen cosas torpemente pero terminan como héroes.

John Knoll

La calidad de las batallas en las otras Star Wars fue tan alta que quería hacer algo que tuviera ese nivel de calidad y llevarlo un paso más adelante. Aprovechamos los gráficos de computadora como una herramienta para mejorar las tomas para ver todos los elementos juntos en el cuadro al componer las tomas. Se desarrollan pequeños dramas en el fondo en muchas de esas tomas. Si miran atentamente, verán una nave persiguiendo a otra disparando y dando en el blanco. Hay muchas cosas específicas animadas sucediendo en segundo plano.

Scott Squires

Fue difícil conseguir que estas tomas se vieran correctas. Además, teníamos que reproducir un aspecto visual similar a las películas originales de Star Wars, en lo que se refiere a los disparos de láser y el aspecto de las cosas.

George Lucas

Para lograr la toma de esa gente que sube por el costado del edificio, hicimos varias tomas. Nunca lográbamos que saliera bien. Uno de ellos no lo hacía con rapidez. Así que tuvimos que hacerlo con ilusión óptica para alcanzar a los demás. Fue lo mejor que pudimos hacer. Siempre había alguien que quedaba rezagado.

Scott Squires

Y esta toma está compuesta de muchos elementos diferentes. Sólo filmaron esa pequeña sección donde está caminando la gente. Todo lo demás es un cuadro digital. Y ahora estamos en la sala del generador con la pelea.

Ahí están filmados con pantalla azul. Tuvimos que manipular la sincronización de ellos dos para que su pie golpeará de verdad y pintamos algunos cuadros del pie golpeando la cara de Obi-Wan.

Rob Coleman

¿Lo único que filmaron en la toma fue esta parte de la pasarela?

Scott Squires

Sólo una sección de la pasarela. En algunos casos, tuvimos que usar un rotoscopio. Eran tan brillantes que todo se reflejaba en la pantalla azul. Todo lo que hay detrás, esas cosas generadas por energía se hicieron con un software especial que creamos junto con los sistemas de partículas. Todos esos rayos de energía y demás requirieron trabajo de sincronización. Y, en muchos casos, George decidió más tarde «Aquí quiero éstos apagados» o «Aquí los quiero encendidos». Así que terminamos creándolos con gráficos por computadora en algunos casos o dividiéndolos y cambiando la sincronización.

Y esto se filmó después del rodaje. Es una toma insertada para que el público entienda que era una entrada peligrosa que no se puede caminar por estos campos de energía.

Rob Coleman

Estas puertas sólo subían hasta la mitad. Tuviste que extender eso, ¿verdad?

Scott Squires

Correcto. Obi-Wan que está en el fondo, también se añadió después.

George Lucas

En esta secuencia con Jar Jar quería tener este elemento de comedia en mitad de la batalla. La comedia de Buster Keaton fue una inspiración para parte de esto especialmente esta secuencia donde se esconde bajo el remolque lleno de bombas de energía luego las suelta y lo persiguen por la colina. En una película de Buster Keaton había una secuencia así, pero con barriles en la que los barriles lo perseguían colina abajo. Y luego tuvimos la idea de que cuando pegaran contra los tanques, éstos estallarían y cambiaría el curso de la batalla.

Dennis Muren

Las explosiones aquí, el humo subiendo por el aire las explosiones en tierra, todo eso se filmó como elementos separados con pantalla azul en exteriores y luego se insertó en las tomas. Así que, donde queríamos, podíamos diseñar primero la toma para contar la

historia y tener a los personajes principales como mejor convenía de acuerdo con la línea argumental.

Como Jar Jar escapando de las bombas que van rodando. Había que ver a Jar Jar, había que ver las bombas o lo que fuese. Luego elegíamos un buen fondo para esa acción. Luego lo poblábamos con personajes escapando o atacando.

Luego añadíamos las explosiones para llenar el cuadro. Fue realmente emocionante. No puedo explicar la emoción al ver los storyboards de todo esto. Eran 200 tomas con 5.000 gungan peleando con 5.000 droides y todo era sintético y bajo la luz del sol. Como una verdadera escena de batalla. Pocas veces tienes una oportunidad así.

George Lucas

Siempre llegas a un punto en una película donde todo se vuelve fatídico y parece que los malos van a ganar.

Y cuando tienes todas estas historias desarrollándose necesito que parezca que van a destruir a Anakin que van a destruir a los Jedi que han capturado a la Reina y que han capturado a los gungan. Hay un punto en el que todas las historias se entrecruzan en su momento más nefasto donde todos son capturados, todos están muriendo todo es negro y parece que no hay ninguna salida. Es una tradición de las series de las aventuras de la matiné de los sábados.

Cerca del final aquí, cuando todo se ve negro y todos están en su peor momento empecé a entremezclar, a propósito, las imágenes de una manera que creara una tensión más grande como en esta secuencia donde los droides van tras Anakin. Anakin está atrapado, lo van a matar. Inmediatamente corto a un primer plano importante de Darth Maul.

Es como si estuviera mirando a Anakin y entonces te das cuenta de que pasamos a la escena siguiente. Pero la intención es confundir y enredar las diferentes secuencias que ocurren en diferentes lugares y que sientas que todos están en apuros, que todos están muy conectados.

Una de las partes más difíciles de este final fue idear una situación en la que pudiera separar a Obi-Wan de Qui-Gon porque necesitaba que Qui-Gon quedara atrapado tras las puertas y Obi-Wan podía ver que lo mataban pero no podía hacer nada al respecto. Hay otra cosa difícil aquí y es que necesito preparar la pelea decisiva con Obi-Wan pero también quería una buena pelea con Liam. Verán que muchas de estas secuencias terminan con un primer plano de un personaje mirando como si mirara la próxima secuencia y eso une a esas secuencias. Son transiciones muy delicadas.

Rob Coleman

Aquí estamos en la última sección de la batalla en tierra. Vemos a los droides que no sobrevivieron siendo arrojados a un montón por un droide pequeño y vemos a los gungan rodeados. Tenemos gungan en el fondo que están heridos. Algunos están cojeando. Algunos están heridos y también tenemos a nuestros dos héroes Tarpals y Jar Jar.

Scott Squires

La iluminación fue un tema crítico. Tomábamos como referencia la acción en vivo y era importantísimo que todos los ángulos la cantidad de luz y los reflejos coincidieran. Ahora todo esto es algo que tomamos por sentado.

Rob Coleman

Esta toma, donde los droides corren entre los neimoidian es una de mis preferidas porque se ve la interacción estrecha entre la animación y la composición y hasta pueden ver las sombras sobre los droides generados por computadora mientras corren. La sensación es que están en el mismo espacio todos juntos.

Ben Burtt

El montaje de esta secuencia continuó hasta el estreno de la película. En la última semana antes de la entrega de la película se hicieron retoques en cuanto a edición en esta secuencia para lograr que todo se conectara correctamente.

Añadimos una toma al final de todo de Obi-Wan encendiendo su espada, que no teníamos pero que necesitábamos para darle lógica a la intercalación final justo antes de que mate a Darth Maul, le daba más sentido dramático.

George Lucas

Esta fue una pelea de espadas divertida entre Ewan y Ray porque los dos se destacaban en esto y querían demostrar quién era el mejor esgrimista. Se desafiaban el uno al otro, lo que significó una filmación agotadora, pero muy emocionante. Cuando terminaban, sus espadas estaban prácticamente dobladas en dos por lo fuerte que se golpeaban. Otra vez, un tema que se repite con Obi-Wan. Cayó antes por la saliente, ahora cae por la saliente aquí copiando lo que ocurre en El Imperio Contraataca con Luke en el mismo tipo de pelea con espadas con un Sith. Cae al vacío antes de que le corten la mano. En este caso, en vez de que el Sith le corte la mano al Jedi, el Jedi corta al Sith por la mitad.

John Knoll

Cuando Anakin le dispara al núcleo del reactor el núcleo del reactor es una miniatura. Cada uno de estos reactores mide poco menos de un metro de ancho. Pero luego cambiamos a una técnica diferente para el resto de las tomas de las explosiones. Las tomas dentro del hangar, en las que vemos estas explosiones son explosiones que se filmaron por separado y luego se añadieron a los gráficos por computadora. Todas esas explosiones en el exterior de la nave neimoidian. Esa es la maqueta de control de movimiento de la nave que era una maqueta grande, pero de sólo 2,5 metros de ancho. Las explosiones ahí tienen de 2 a 2,5 metros de ancho así que se filmaron por separado para insertarlas luego. No filmamos con un vidrio en la cabina así que todo lo que parece vidrio, son reflejos.

Rob Coleman

Los reflejos y los manchones se añadieron.

John Knoll

Todo eso se insertó después. La esfera, que era la parte central de la maqueta medía unos 45 a 60 centímetros de ancho. Era una maqueta muy bonita. No queríamos hacerla estallar. Así que construimos una forma esférica de un metro de ancho y eso fue lo que hicimos estallar. Y si miran atentamente, Probablemente, no verán nada porque creo que hicimos un buen trabajo de transición pero pasamos de la maqueta a la explosión pirotécnica justo cuando la explosión destroza la nave.

George Lucas

Nuevamente, intercalar todas estas secuencias quién triunfaba y en qué orden todo eso se cambió varias veces. Parece muy obvio ahora pero cuando tienes cuatro finales, tienes que decidir cuál es el más importante y guardarlo para el final que es éste, el más chocante, en realidad donde Darth Maul es cortado por la mitad. Y ese final es el último.

Scott Squires

Aquí está cortado por la mitad y ésta fue otra toma difícil para lograr que se viera correcta y hacer que él rebote por las paredes correctamente.

George Lucas

En cuanto al argumento, el tema aquí es que Obi-Wan tiene que encargarse de entrenar al niño. Porque ése es el tema que pasa al resto de las películas. El tema que lo obsesiona en las próximas seis películas.

Scott Squires

La nave es, en realidad, una maqueta física que filmamos con control de movimiento. Tuvimos que añadir las sombras después. Tenemos varias personas en pantalla azul que filmamos en Inglaterra combinadas con personas en pantalla azul que fotografiamos aquí, en ILM. Como pueden ver, para el resto usamos cámaras móviles y todos estos fondos son los decorados en miniatura detrás de ellos. Nada de esto se filmó en exteriores. Lo único que tenían era el suelo.

George Lucas

Esta escena es la que tuvo lugar en la cámara de la Reina, pero decidí eliminarla de ahí y luego trasladarla aquí, porque como salieron las cosas necesitábamos un poco más de tiempo para tranquilizarnos y necesitábamos algo concluyente con respecto a los neimoidian, que los llevaban a una prisión o lo que fuera.

También quería traer de regreso a Palpatine. Quería terminar esa historia y quería este momento donde le dice a Anakin que seguirá su carrera con mucho interés.

Scott Squires

Y aquí, detrás de ellos tenemos a Ben Burtt y a Martin Smith, nuestro editor y a Rick McCallum, el productor de la película. Y éste fue nuestro primer Yoda digital.

Rob Coleman

Como había visto la trilogía original y leído lo que George había dicho sobre las películas sabía que siempre quiso ver a Yoda caminando sin que lo estorbaran cables y un titiritero. Quería que pudiera moverse de un lado a otro. Frank Oz siempre hizo un trabajo fantástico con el títere. Pero tener la oportunidad de animarlo caminando y saber lo importante que eso era para George, fue un triunfo para nosotros. Estoy muy satisfecho de cómo resultó esa toma.

George Lucas

Esta escena fue otra escena que se añadió. Cuando vimos todo junto, necesitábamos establecer claramente que Obi-Wan iba a encargarse del entrenamiento. Antes, era en la escena de la muerte de Qui-Gon y simplemente parecía fuera de lugar en ese contexto del funeral y todo ese tipo de cosas. Teníamos la toma en la que Obi-Wan le dice a Anakin que él lo entrenará pero nunca vimos esta escena en la que le dan la misión y, en última instancia, se necesitaba. El final de la última película es Anakin en una pira funeraria igual que Qui-Gon aquí. Así que quise mantener esos motivos, cosas que evoquen otros momentos que ocurrieron en la película. Luego tenemos este momento, que es muy importante... donde Obi-Wan se compromete y le dice a Anakin que lo entrenará porque es la base argumental de las otras películas.

Scott Squires

Tenemos personajes digitales y usamos el mismo parpadeo de luz sobre ellos. Y ahora añadimos llamas al maniquí de Qui-Gon.

Rob Coleman

¿.Cómo haces que coincida el parpadeo de luces, Scott?

Scott Squires

Básicamente, tenemos un programa que nos permite decir «Mira esta parte de la escena con el parpadeo de luz en esa pared y ajusta el brillo y el color de los personajes digitales del mismo modo».

George Lucas

Aquí está ocurriendo algo muy sutil que seguirá en las próximas 2 películas el interés de Palpatine por Anakin que no está expuesto en la pantalla, pero se insinúa.

Rick McCallum

Esta fue la última toma que ILM nos entregó sólo cuatro semanas antes del estreno de la película. Fue una toma muy difícil de hacer, toda la secuencia fue difícil pero creo que Rob y Scott y todo el equipo lo hicieron espléndidamente. Fue un final adecuado para una

experiencia increíble de cinco años para realizar una de las películas más complicadas de la historia.

Unas 600 personas participaron en ILM y 600 personas, con la construcción, en Inglaterra para hacer la película. Fue un momento increíble para todos nosotros.

George Lucas

Tradicionalmente, en Star Wars con la secuencia de títulos al principio y por cómo está estructurada siempre tengo una secuencia musical al final. Termina con algún tipo de celebración o algún tipo de acontecimiento emotivo que es puramente musical por naturaleza, sin nada de diálogo. Así que, generalmente, los dos últimos minutos son musicales y luego fundimos a negro para los títulos de cierre. Muy estructurado. Trato de mantener una cierta estructura y un tema determinado en todas las películas. Por lo tanto, todas empiezan igual y todas terminan igual y tienen temas recurrentes y ciclos de acontecimientos e incidentes que tienen repercusiones en todas las películas de diferentes maneras.

Attack of the clones



George Lucas, Guionista-Director

Hola. Soy George Lucas.

Quiero darles la bienvenida al comentario del Episodio II.

El Ataque de los Clones es una referencia que aparece en el Episodio IV cuando la princesa Leia pide ayuda a Obi-Wan.

Y es la Guerra de los Clones la que conduce a la caída de la Orden Jedi y al auge del imperio. Las guerras clónicas son importantes en la épica de Star Wars. En el Episodio I, pude eliminar toda la exposición sobre el trabajo del senado, la política de la Federación de Comercio y todo eso. Así que ahora tenía más libertad para concentrarme en la historia de cómo todo esto contribuye a la caída de la República.

Ben Burt, Editor / Ingeniero de Sonido

Queríamos que las primeras escenas con la llegada de la nave espacial fueran inquietantes y misteriosas. Así que la música fue muy suave con sonidos de cuerda agudos y tonos bajos. Esto dificultó el diseño de los sonidos de la nave porque con las naves que pasan con gran estruendo por encima de la cámara, es difícil reducir el sonido cuando es tan fuerte visualmente.

Rick McCallum, Productor

Este es un plató interesante. No lo construimos para el Episodio II. Tomamos la placa que filmamos en el Episodio I quitamos a los actores, rehicimos la escena con pantalla azul y metimos todo en esa nave.

John Knoll, Sup. de Efectos Visuales

Con la nave de Amidala en la niebla utilizamos imágenes digitales para la nave y los edificios. La idea era que la plataforma estuviera como envuelta en la niebla para establecer un tono sombrío en la escena.

George Lucas

Casi empleo un atentado como en la historia original, pero decidí volar una nave grande y utilizar un señuelo. Creo que así el filme comienza de forma más animada. Y me gusta el hecho de que R2 sea el primer personaje en un primer plano. Al fin y al cabo, es la historia de R2.

Rick McCallum, Productor

En Sidney, se acabaron los escenarios. Así que convertimos nuestro Departamento de Arte en el escenario donde filmamos esta escena. Sólo construimos el suelo y usamos una plataforma descendente para la entrada de los actores, y es ahí donde hicimos las explosiones.

Rob Coleman, Director de Animación

Y añadieron fuego y humo digitales, ¿no?

John Knoll, Sup. de Efectos Visuales

La mayor parte del fuego consiste en elementos reales que filmamos en el plató.

Ben Burtt, Editor / Ingeniero de Sonido

Descubrimos en la primera edición de la escena que como personaje de la misma R2 había sido olvidado, o no había sido incluido en el guion inicial como un personaje que llega a Coruscant con Padmé.

Así que, como una medida posterior filmamos cuidadosamente a R2 —algunas veces la maqueta otras veces su versión digital cuando fue necesario— y lo incluimos en la escena.

Rob Coleman

Estamos en Coruscant. Vamos a la oficina de Palpatine. Y hay un Yoda digital sentado a la izquierda de la pantalla. Por Yoda yo quería hacer este filme. George y yo hablamos de un Yoda digital durante el Episodio I. Habíamos hecho dos tomas de Yoda digitalmente. Había una en que camina y habla con Obi-Wan y otra en el funeral. Pero me pareció importante dar el salto y convencer a George de que podíamos hacer una actuación digital de Yoda. En tomas como ésta se puede ver el cuidado que pusimos en los ojos las cejas y la boca. Pasamos mucho tiempo estudiando lo que hizo Frank Oz en el Episodio V, Bueno, El imperio contraataca, y contemplando toda su actuación. Frank y yo hablamos de ello al principio de la producción y él dijo: «Tienes casi demasiado potencial, puedes hacer cosas con tu Yoda digital que yo nunca podría hacer con un títere». Y pensé que tenía razón. Quería seguir fiel a la actuación del títere. Aquí se puede ver cómo lo hago caminar. Estudiamos lo que Frank hizo con el títere, cómo lo movió, y extrapolamos eso a su forma de caminar.

Había leído, mucho antes de entrar a ILM había leído que George quería ver a Yoda caminando. Quería ver a ese personaje en un papel más importante y libre de las técnicas utilizadas en los años 70 y 80. Esta fue nuestra primera oportunidad para mostrar lo que podíamos hacer. Se puede ver su ropa, sus expresiones faciales y su piel. Incluso pequeños movimientos en sus orejas. Ya los verán. Comenzamos a animarlo, y cuando no tenía movimientos en las orejas no se parecía al títere y queríamos que fuera como él, pero acorde al momento en el que estamos ahora. Veintidós años después. Esta toma se convirtió en una de las favoritas de George y la razón está en la actuación. No habla, actúa. En la escena podemos ver que no confía en lo que dice Palpatine. Se la di a Lesley Headrick, uno de mis animadores. No le gustaba, no era una toma de diálogo y actuación. Dije: «Esta será una de las tomas más importantes de Yoda al principio, que lo establezca como un personaje legítimo y real del filme, un personaje importante del mismo». Y sinceramente fue así. Puede sentirse su peso cuando se apoya en su bastón y cómo la ropa va con ello.

George Lucas

Esta pequeña escena no estaba en el guion original y al editar el filme me di cuenta de que necesitaba una entrada para Anakin y Obi-Wan que fuera algo más que él entrando por la puerta del apartamento. Necesitaba mostrar una relación cálida porque en la escena siguiente están como perro y gato. Quería establecer primero que eran compañeros y amigos y que aunque exista una cierta tensión entre los dos siempre los había unido una gran amistad.

Rob Coleman.

Como en el Episodio I, hicimos que Ahmed Best se pusiera el traje de Jar Jar en cada secuencia para ver cómo iba a reaccionar la ropa. Este es un Jar Jar digital con ropa digital. La ropa tiene que actuar y reaccionar como la de verdad. Puede verse cómo entran en la habitación. Por supuesto, la ropa real va de un lado a otro. Y también la de Jar Jar. Debe moverse y ser real. Sino, el público se desconcentra. No creerían que este personaje digital vive y respira en la escena. Es importante no llamar la atención hacia nosotros mismos. A veces es difícil con Jar Jar, pero son diez años después. Ahora es senador. Lleva ropa muy elaborada diseñada por Trisha Biggar que diseñó los trajes de los personajes reales.

En esta toma, Jar Jar camina por la escena y se sienta en el sofá. Fíjense cómo se pliega la ropa. Lo menciono para que puedan estudiarlo pero no queremos que estudien al personaje. Queremos que vean en la escena a cinco personas hablando.

George Lucas

Además, esta escena establece el hecho de que Ani y Padmé no se han visto en diez años. Así que no hay una historia que desconozcamos. Lo difícil de esta escena es que Obi-Wan es el más conservador de los dos. Su personaje fue establecido por Alec Guinness en la primera trilogía. Pero yo quería dar a Obi-Wan encanto e ingenio y que agradara a la gente que debía ver que aun siendo él un maestro y mentor estricto se preocupa por Anakin. Está más frustrado en su relación con Anakin porque no está dispuesto a observar las reglas. Obi-Wan se encuentra en la misma situación que con Qui-Gon Jinn donde éste a menudo iba más allá de lo permitido. Ahora tiene un aprendiz que está haciendo lo mismo.

Rick McCallum

Resultó muy difícil corregir el color de la escena. En otras palabras, acertar con el color. No tuvimos el tiempo para establecer todo apropiadamente. La escena había pasado de ser de noche a ser de día. Nos resistimos al hecho de tener que cambiar de lugar e ir a otro plató y George iba cambiando de opinión sobre el aspecto que debía tener la escena.

George Lucas

Con la introducción de los mercenarios quería tratar con Jango Fett, el padre de Boba Fett y necesitaba un segundo mercenario. Decidí que sería un sustituto pero con el

aspecto de una mujer hermosa para darnos una idea distinta sobre los mercenarios en lugar de usar a un monstruo. A decir verdad, es un monstruo horroroso bajo su fachada falsa.

John Knoll

Hicimos un fondo pintado enorme que cubre un campo de visión de 120 grados para toda la escena. Con tanto tráfico, hicimos 20 segundos de tráfico para poder cubrir la toma más larga que teníamos.

George Lucas

Mientras Obi-Wan y Anakin esperan a que ocurra algo quería establecer que Padmé duerme en la otra habitación que existía una cierta seguridad con R2 y que Anakin es un poco arrogante demasiado seguro de sí mismo y que constantemente tiene roces con Obi-Wan.

La escena con Obi-Wan y Anakin en el balcón establece que Anakin ha tenido pesadillas sobre su madre y está un poco confundido por la repetición de estos sueños. Esto se convierte después en una trama mayor pero tenemos la oportunidad de hablar un poco de política y del desencanto de los Jedi con el proceso político debido a la corrupción e ineficiencia del senado.

Ben Burtt

Cuando el droide asesino llega hubo varios retos interesantes con el sonido porque la imagen dictaba que uno tenía que oír al droide rondando afuera de la ventana y atravesándola pero esos sonidos no podían ser muy altos, porque si lo fueran, despertarían a R2 o alertarían a los Jedi o a Padmé de la presencia del droide. Recuerdo el motor que se oye justo cuando el droide asesino corta el vidrio de la ventana. Es un pequeño motor que grabamos en la cabeza de Jabba el hutt en El regreso del Jedi. Era un pequeño servomotor que grabé de Jabba el hutt. Ese sonido lleva mucho tiempo en la biblioteca. Lo hemos usado también para otras cosas.

Rob Coleman

Aquí lo que ocurre es que el droide sonda, que está animado viene a la puerta, (hasta la ventana, debería decir) hace un agujero y libera a los Kouhuns o bichos asesinos. Y son animados. Resultaron muy difíciles. Lo llamamos «animación de procedimiento». Animamos al personaje por un recorrido, luego para las piernas utilizamos un programa que las hace tener contacto con el suelo ya sea en la cama o la alfombra. Primero animamos el cuerpo. Las piernas, después.

George Lucas

Aquí con Obi-Wan, tenemos la impresión de que Anakin tiene una relación con Palpatine y que le agrada Palpatine. En el último filme, establecimos que Palpatine iba a ocuparse de Anakin.

John Knoll

La espada de Anakin es larga en unos cuadros para asegurarnos de que haya contacto entre él y los bichos.

George Lucas

Al poder utilizar a un droide para intentar asesinar a la senadora contamos con la oportunidad de tener una persecución por la ciudad.

John Knoll

Aquí volamos por una Coruscant nocturna creada digitalmente. Esta tiene una similitud técnica a la carrera de vainas porque es una escena larga de persecución con muchas tomas donde tuvimos que inventar el entorno. No teníamos placas que filmar. En lugar de un terreno rocoso (arena y roca) en esta ocasión tuvimos que construir estas ciudades del futuro y el tráfico aéreo. El reto de intentar construir edificios que no sean idénticos y que posean una arquitectura particular, resultó difícil. El estilo arquitectónico progresa en la secuencia. Comenzamos cerca del apartamento de Padmé donde los edificios son altos y redondeados. Y al avanzar, pasamos por estilos distintos. Vamos de la zona residencial a la ciudad antigua donde hay un estilo más antiguo, lineal y simétrico. De ahí, a una zona industrial. Grandes centrales de combustible y plantas eléctricas. Y luego, al distrito financiero donde hay edificios de cristal, altos y verdes. Luego vamos a la zona donde hay grandes centros de almacenamiento. Y la persecución acaba en el distrito del entretenimiento.

George Lucas

Cuando Obi-Wan cae y Anakin lo rescata parece que es algo cotidiano. Nadie está exaltado. Establece esta relación de acrobacias constantes. Es simplemente parte de su trabajo.

Ben Burtt

El entorno de Coruscant varía según la densidad del tráfico y el lugar dentro de la ciudad. Con el sonido, no hicimos distinciones en cuanto a si era noche o día. Donde de veras hicimos la distinción de las texturas fue en lo relativo al lugar dentro de la ciudad. Está el área de entretenimiento, el distrito financiero la sección industrial. Hice sonidos que reflejaran las distintas zonas o creé elementos de sonido que pudieran usarse para aumentar la densidad de cada zona en capas.

John Knoll

Por el lado izquierdo del cuadro hay una zanja. En esa zona hay un X-Wing al que persiguen tres cazas TIE, justo ahí. Es difícil de ver, pero ahí está.

Ben Burtt

Al empezar el diseño de sonido para la persecución mi idea inicial era que quizá en vez de dar a los speeders un sonido como el de un avión o la combustión, haría los

sonidos de todos los speeders con instrumentos musicales. Y como música de fondo emplearía sólo percusión. Aunque al principio sonaba muy bien, no tuvo éxito al ser superpuesta con la música que John Williams compuso. Él la hizo más orquestal y con menos percusión y tuve que cambiar algunos de los sonidos. El Speeder de Zam es el más musical de los dos. Los sonidos para ese Speeder se hicieron con una guitarra eléctrica de los 50 recorriendo las cuerdas con un dedo y grabando el sonido con un viejo amplificador.

George Lucas

Me enfrento constantemente al hecho de que Anakin se pasa de listo constantemente. Parece que ha ido demasiado lejos y que se ha equivocado. Luego se ve que es muy listo. Hacemos eso un par de veces. Intento mantener una actitud despreocupada en esta escena de acción entre los dos Jedi como si esto fuera el trabajo normal de cada día.

La tercera parte de esta persecución es cuando Anakin deja el Speeder y salta por encima del Speeder de Zam, lo cual cambia completamente la manera de abordar una persecución. Acaba más o menos con la misma clase de situación con la que empezamos; Obi-Wan colgado de un droide asesino. Al final, es Anakin colgado de un Speeder.

Me gusta que haya una cierta simetría en secuencias así. Ir de un personaje a otro de uno teniendo razón al otro teniendo razón y luego de uno pareciendo tonto, al otro superándolo y demás.

John Knoll

El Anakin digital que cae. Anakin digital.

Rob Coleman

Luego pasamos al Hayden real. Lo filmamos frente a la pantalla azul y luego, con un rotoscopio, pintamos todo a su alrededor. Luego lo introdujimos en la escena. Ahí es digital otra vez. En esta parte está sobre el vehículo real que se filmó en Sidney sobre una gran plataforma móvil. Nos permitió mover el vehículo adelante y atrás para que Hayden fuera resbalándose.

Mientras, Zam está dentro del vehículo girando y reaccionando a las instrucciones de George sobre si va a la derecha, a la izquierda o cae en picada. Y Hayden hace todas esas acrobacias él mismo la plataforma va y viene, y lo filmamos desde ángulos distintos.

John Knoll

Zam se transforma por un segundo o dos. Es una cara digital.

Rob Coleman

George hizo eso a propósito. Quería que fuera coro para que algunos. Quería que fuera coro para que algunos no estuvieran seguros de lo que vieron.

George Lucas

Aquí pusimos algunas cositas. Un poco de humor temático que va por todo el filme los Jedi pierden sus espadas láser. Más tarde, Obi-Wan le da un discurso a Anakin sobre la importancia de la espada láser. Poco después, todos comienzan a perder sus espadas láser.

Me gustan las secuencias de persecución. Me gustan las carreras e inevitablemente incluyo de alguna manera una persecución o una carrera en cada filme. Me encanta la velocidad y la tensión y la emoción de una persecución.

Rob Coleman

Esto fue interesante. Tenían la cámara colgando de un cable grande, ¿no?

John Knoll

La cámara estaba en una plataforma rodante y seguía a los personajes en un círculo de 360 grados a medida que corrían a su alrededor. Teníamos un plató parcial y había unas pocas zonas azules pero la mayoría era plató.

Rob Coleman

Al verlo, parece que corren en línea recta.

Rick McCallum

Filmamos esta secuencia en un día. Sólo construimos un lado del plató y luego hicimos una réplica en el otro lado. Todo el fondo se hizo en ILM con miniaturas.

John Knoll

En esa toma, me gusta el letrero de publicidad. Dos extraterrestres que discuten sobre sabores distintos.

George Lucas

Acaba entrando en un bar casino deportivo. Quería hacer una variación sobre el tema de la cantina. No quería utilizar un motivo musical ahí sino dejar que la música de Johnny Williams creara el suspenso cuando intentaban encontrara la mercenaria en medio de la multitud.

Rick McCallum

Es una escena de un club nocturno. Tuve la oportunidad de elegir a muchas mujeres hermosas. Había muchos extras. Tuvimos como a 125 personas en la secuencia.

Ben Burtt

Cuando creas sonido para una escena como la del bar en la que entran Obi-Wan y Anakin es importante crea todas las capas de sonido necesarias y juntarlas para dar la impresión adecuada sin que ninguna de ellas parezca artificial y quede demasiado fuerte. Es con el conjunto de sonidos como se recrea sutilmente la realidad. Recuerdo que pasé

un día imaginando que yo era un comentarista deportivo anunciando los eventos que ven en las pantallas. Escribí un comentario jugada a jugada de estos deportes míticos.

John Knoll

Esta era una toma sin efectos visuales pero George decidió que quería una vara letal brillante en la mano, y añadimos eso. Luego decidió que quería antenas en la cabeza del personaje. Así que se las pusimos. Y luego decidió que como tenía antenas, no tenía caso que tuviera orejas, así que se las quitamos.

Ben Burtt

Había una versión anterior de la escena del bar en que era más como un club nocturno. Hubo un momento en que pensamos que habría un grupo tocando. Podíamos mostrar al grupo o a los cantantes. Y la idea, aunque a mí me gustaba a George le pareció que era demasiado parecida a la secuencia clásica de la cantina.

John Knoll

Así que Anthony Daniels el actor que da vida a C-3PO a lo largo de toda la serie hace una pequeña aparición. Justo aquí. Es Anthony Daniels.

Rob Coleman

Ahí está de nuevo, detrás de Anakin. Se da la vuelta. Otro miembro amputado en Star Wars. Le pregunto a George la razón de ser de estos miembros amputados en los filmes y él suelta una risita y nunca me dice la verdad.

George Lucas

Hago uso de temas que se repiten. Utilizo constantemente el mismo motivo dándole un toque distinto. Aquí, la escena de la cantina del primer filme de Star Wars nos recuerda a ésta, mientras que en aquélla Obi-Wan le corta el brazo a alguien que amenaza a Luke. En ésta, Obi-Wan le corta el brazo a la mercenaria. Muy similar a lo que hace luego en el primer filme de Star Wars.

John Knoll

En el callejón, hay unas cuantas tomas donde tuvimos que hacer una transformación. Zam era una extraterrestre que adoptaba forma humana. Al morir, vuelve a su estado original.

Rob Coleman

En este caso, igualamos la actuación de la actriz cuando caía hacia atrás. Tuvimos que igualar una cara tridimensional en las versiones humana y extraterrestre e hicimos una transformación en 3-D a la misma.

Pablo Helman, Sup. de Efectos Visuales

La escena que viene ahora llegó tarde en la edición ya que es el Templo Jedi y utilizamos placas que filmamos para el Episodio I. Todo lo que se ve aquí en cuanto al fondo se filmó para el Episodio I. Tuvimos que quitar personajes y poner otros nuevos. Obviamente tuvimos que filmar a Sam para esta escena. Filmamos a Anakin y a Obi en pantalla azul y los fotomontamos sobre un fondo que ya teníamos. Así que, en realidad, juntamos película, alta definición, y también imágenes digitales.

George Lucas

Añadimos esta escena después de una primera edición. No me gusta escribir estas escenas, pero es preciso. La escena que explica qué ocurre y quién irá adónde. Es una escena logística.

Ben Burtt

Desde el punto de vista de la edición la escena entre Anakin y Palpatine vino como un año después de comenzar la edición. La escena no era parte del guion original pero a medida que se desarrollaba la trama, se hizo evidente que ayudaría mucho a establecer una conexión directa entre Palpatine y Anakin. Y que había una relación ahí que era privada e incluso quizá desconocida para los demás Jedi o para todos.

George Lucas

Yo insinuaba que Palpatine había ayudado a Anakin pero necesitaba una escena explícita que lo confirmara donde se viera que parte del diálogo posterior de Anakin vino de Palpatine.

Rob Coleman

Esta secuencia se añadió tarde en la producción. Necesitábamos un momento en que Mace, Obi-Wan y Yoda hablaran de Anakin. Nos dimos cuenta enseguida de que era imposible que Yoda los siguiera.

Yoda, pequeño y viejo, no puede caminar de prisa lo cual iba a dificultar la tarea de los actores, dos hombres reales en cuanto a su movimiento por el pasillo. Y a George se le ocurrió ponerlo en la silla voladora.

Ben Burtt

Es difícil poner a alguien alto y a alguien bajo en la misma toma. Los ángulos de cámara son muy altos o muy bajos y no favorecen ni añaden interés dramático.

Rob Coleman

Las tomas de ubicación nos dicen dónde estamos. En la última toma se vio que la ventana fue reemplazada tras la noche anterior cuando Obi-Wan salta por la ventana y la rompe.

George Lucas

Aquí se complica la cosa con Jar Jar. Como Padmé tiene que irse, le da a su segundo el representante de Naboo, Jar Jar Binks la orden de encargarse de todo y representara Naboo en el senado lo cual lleva a una situación más complicada.

Esta del dormitorio es la primera escena real entre Anakin y Padmé. Vemos que Anakin está frustrado con Obi-Wan. Y se le ve como alguien joven y mimado pero al mismo tiempo hay una fuerza escondida, un encanto escondido y cierto peligro en él justo debajo de la superficie. Es tímido y algo torpe pero al mismo tiempo, atrevido y fuere y está enojado y frustrado. Así que en este momento intento mostrar esas cualidades de Anakin para establecer la complejidad de su personaje; Es joven y siente un gran cariño por Obi-Wan pero también se siente muy frustrado por su falta de poder e impaciente con su progreso como Jedi. También quería establecer que Padmé era la mayor de los dos y que estaba un poco más al mando que Anakin. Aunque Anakin ha crecido, ella sigue siendo la jefa.

John Knoll

Una miniatura de la plataforma donde aterriza la nave, que es digital.

Rob Coleman

El interior del autobús es a escala real.

John Knoll

Sólo tuvimos la parte de atrás. Ahora vienen dos tomas donde vemos la parte delantera del autobús. Construimos una extensión.

George Lucas

Es una escena de transición para establecer que la sirvienta de Padmé asumirá su personalidad en su ausencia y confían en que nadie se dé cuenta. Esta es una de esas escenas funcionales donde hubo que dividir a los personajes. Todos tienen su tarea. Tenemos que saber adónde va cada uno

Rick McCallum

Filmamos esta secuencia en un plató estacionario. Acabábamos de construir el interior del transporte. Es un momento clave en el filme. Se aprecia en Anakin la ansiedad de su partida a su primera misión real.

George Lucas

Muchas escenas así son de naturaleza funcional. Se espera disponer de unos chistes o de algo que anime la cosa para que la trama siga entreteniendo. En este caso, presentimos cuál de los dos jóvenes personajes va a crear más problemas en lo que concierne a los Jedi y a la gente de seguridad.

George Lucas

Debía hacer una escena para que le diera información este personaje que había estado por toda la galaxia. Quería hacer un pequeño homenaje a American Graffiti y que fuera en una cafetería.

Rob Coleman

Aquí está. La presentación de Dexter. Es un cocinero que prepara platos sencillos. Ellos son viejos amigos. No mostramos todo. Sabemos que está en la cocina. En la próxima toma, al salir de la cocina vemos que tiene cuatro brazos. Tiene una manera de andar maravillosa que tomamos del actor que dobló la voz. Y en esta toma abraza a Obi-Wan. Obi-Wan es digital del cuello para abajo. Esta es una buena escena su esfuerzo al sentarse el peso de su cuerpo. Nuestros amigos conversan. Esto es maravilloso para los animadores porque podemos compartir la pantalla con Ewan McGregor —Obi-Wan— y disfrutar de esta buena relación entre los personajes aun cuando ni siquiera uno está ahí.

Ronald Falk dobló la voz para este personaje. Creó un personaje con su voz, y al ensayarlo porque lo filmamos en esta mesa. Todo este plató estaba en Sidney y Ronald se sentaba y ensayaba esto con Ewan. Yo miraba y me fijaba en todos los pequeños matices el modo de sacudir los hombros al reírse o de golpear la mesa con la mano la manera en que se giraba y seguía la mano de Obi-Wan en esta toma. Convertimos todo eso en parte del repertorio de Dexter. Había una gran conexión entre ellos. Uno puede ver que Ewan se está divirtiendo. Son viejos amigos en el filme, pero él utiliza lo que el otro actor aporta a la actuación. Y a causa de esa conexión, pude hacer de Dexter alguien real. Ronald no tenía este cuello de rana toro. Eso era parte del diseño que yo quería para este personaje.

Steve Rawlins animó esta sección e hizo un gran trabajo estableciendo el tono del modo como estas bolsas se inflaban y desinflaban al hablar.

Pablo Helman

Aquí vemos a un grupo de gente que resulta familiar. Aquí, el busto. Por ejemplo, el cuarto busto es George. Y detrás de George, Rob Coleman.

Rob Coleman

¿Estos son Jedi famosos?

Pablo Helman

Por supuesto.

Rob Coleman

Maestros Jedi.

Pablo Helman

Ahí está Rob Coleman.

Rob Coleman

Santo Dios. Es la primera vez que veo que está ahí.

Pablo Helman

Justo enfrente de Rob Coleman está George. Creo que George no estaba enterado.

Rob Coleman

¿Me pusiste ahí?

Pablo Helman

Sí.

Rob Coleman

Gracias.

Pablo Helman

También estamos John Knoll, yo y Brian Gernand, nuestro supervisor de maquetas.

George Lucas

Alguien en la Orden Jedi ha escondido el sistema Kamino de los archivos Jedi. En el próximo filme veremos exactamente qué hay detrás de todo esto. Quería incluirlo en este filme pero no de manera tan clara que hubiera demasiadas preguntas sobre quién es el que borró las cintas y quién comenzó el ejército y todo eso porque lamentablemente, es algo que no se muestra hasta el tercer filme. Intercalar el misterio de Obi-Wan y la búsqueda del asesino con Anakin y Padmé, que es algo muy pasivo me permitió contar esta historia de amor que es lo que llamo un «amor ligero». Sólo disponía de unas pocas escenas para establecer sus sentimientos mutuos e ir de la formalidad de la primera escena que tuvieron en el apartamento a las escenas más familiares que vienen después. Esta es una escena de transición donde Padmé entiende que las intenciones de Anakin son más serias de lo que pensaba. Cuando revela que ha soñado mucho con ella y pensado en ella en los últimos 10 años de manera un tanto romántica es un poco embarazoso para ambos.

John Knoll

Obi-Wan se acerca a la galería de entrenamiento caminando por un plató en miniatura con fondos digitales. Esta escena resultó muy difícil. Mucho más de lo que se podría pensar. El día que la filmamos, tuvimos que filmar a 14 niños. Es muy difícil hacer que 14 niños de 4 o 5 años se queden quietos durante unos momentos y no digamos filmar una escena tan larga como ésta con ellos. Las primeras tomas son un conjunto de fragmentos de muchas tomas para que las actuaciones resultaran decentes. Es una combinación de lo filmado en Sidney y algunos niños digitales que añadimos tras los extraterrestres para que la actuación estuviera al mismo nivel. Para el Jedi extraterrestre, filmamos un cuerpo real y luego reemplazamos la cabeza y las manos. Mi hijo Alex es cada uno de los Jedi extraterrestres.

Rob Coleman

Del cuello para abajo.

John Knoll

Sí. Mi hija Jane es el personaje de la izquierda más cercano a Yoda.

George Lucas

Quería mostrar que Yoda entrena a los más jóvenes y al terminar el entrenamiento, pasan bajo la tutela de un Jedi en particular como aprendices Padawan. Yoda no tuvo la oportunidad de entrenar así a Anakin porque era demasiado mayor. Quería evitar que Yoda se expresara como con frases hechas que son pequeñas ocurrencias agudas. En su primer filme, El imperio contraataca es chistoso. Es un personaje juguetón y travieso. Incluso cuando se pone serio, tiene un sentido del humor muy irónico.

Pablo Helman

Esta es una toma de ubicación de Naboo. Es una toma muy interesante porque no queríamos mostrar Naboo de la misma manera que en el Episodio I. Hacer esta toma nos llevó cuatro o cinco meses.

George Lucas

Cuando aterrizamos en Naboo quería dar una visión clara del mismo que nos recordara dónde estamos en un contexto más general. Y quería también establecer en esta pequeña escena con Anakin y Padmé que todos eran funcionarios elegidos con un mandato y que ella tenía uno y que aunque la gente quería que se quedara, ella no se quedó. Esto contrasta con Palpatine, que con un mandato se las ha arreglado para quedarse, gracias a las crisis que ha habido. En este filme, tiene más poder. También se establece que ella normalmente se habría retirado y se habría marchado y tenido hijos tras convertirse en reina pero se había visto obligada a quedarse en el cargo. No es algo que ella eligió. Se lo pidieron y accedió.

Rick McCallum

Este es el palacio de Casera, en las afueras de Nápoles. Filmamos ahí para los Episodios I y II. Uno de nuestros actores preferidos es Oliver Ford Davies. Lamentablemente, en ese momento rodaba otro filme. Actuaba también en una obra de teatro. Esta toma se filmó nueve meses después de completar el filme, con pantalla azul. Lo introdujimos en la acción porque queríamos tenerlo ahí. Pero la parte donde lo vemos de pie y caminando se hizo con pantalla azul meses después. Envié a un ayudante de producción a medir la profundidad de las escaleras. Recreamos las escaleras con pantalla azul en el plató lo cual le permitió caminar y acabar la secuencia y bajar el primer escalón.

Pablo Helman

Desconocemos cómo se recorren grandes distancias en el espacio. Ahora lo sabemos. Utilizan superpropulsión.

Rob Coleman

George quería que tuviera una nave pequeña pero discutimos sobre si esa pequeña nave podría ir más rápido que la velocidad de que la velocidad de la luz. Así que añadimos ese propulsor extra.

Pablo Helman

Vamos hacia Kamino. Esta es la primera vez que vemos la ciudad construida sobre pilotes en el agua.

Ben Burtt

Kamino es un lugar de grandes contrastes de sonido. A las afueras de Tipoca, se produce una fuerte tormenta en cielo y mar que es una delicia para un ingeniero de sonido. Pero dentro de la ciudad hay mucha calma y silencio.

Rob Coleman

Aquí en Kamino, nos presentan por primera vez a Taun We. Les tenemos afecto a los kaminianos. Como público, no sabemos si éstos son personajes buenos o malos Poseen una cierta serenidad que quería plasmar en la actuación. Se dio cuando George dirigió a los que doblaron las voces. Quería llevar eso al diseño. Vean su forma de andar. Nos fijamos en modelos de pasarela. Pensamos en el taichi. Vean la fluidez en el movimiento de los brazos y cómo pasan las manos. Y siempre vemos que cuando se detienen hacen gestos con las manos. Es fluido, y al mismo tiempo, realista. Y como la ropa queda tan maravillosamente con todos los personajes digitales siempre busco una referencia real momentos de filmes clásicos momentos que he visto antes. Vuelvo a Alec Guinness y miro cómo se relacionó como actor en la pantalla con otros actores. Hay algo muy simple en su forma de actuar.

Rob Coleman

Un bonito momento entre Lama Su, este personaje y Ewan McGregor. Matices sutiles que el animador incorporó a las manos.

Ahora viene un momento en que se toca la rodilla cuando oye la noticia de la muerte de Sifo Dyas. Ahora. Se toca la rodilla. No es algo que George pida al establecer la escena pero es algo... un nivel extra de actuación y realismo que le da un animador. En este caso, Sean Curran pensó que resultaba realista que lo hiciera y yo estoy de acuerdo.

George Lucas

Ahora llegamos a un pequeño lago escondido diseñado obviamente para ser el lugar más romántico imaginable y en el cual Anakin y Padmé van a enamorarse. Quería algo extremadamente exuberante y romántico y casualmente encontré este lugar en el Lago de

Como durante mis vacaciones cuando escribía el guion. Pensé. «Aquí es. Este es el lugar».

Ben Burtt

Existía la posibilidad de mostrar algo muy romántico entre Anakin y Padmé en el balcón que da al lago. Y cuando editamos la escena había un momento en que Anakin movía su mano de la barandilla y la ponía en la espalda desnuda de ella, había un contacto físico. Aunque no lo hizo así, habría resultado más natural si hubiera tocado su mano primero antes de tocarle la espalda. Así que ILM, muy sutilmente, filmó una mano realizando la acción apropiada con el ángulo de cámara correcto. Pintaron alrededor de esa mano con el rotoscopio y la ajustaron a la muñeca de Anakin de manera que tocara primero la mano de ella y luego su espalda.

George Lucas

Cuando él comienza a tocarle la espalda y el brazo y ella no responde diciendo: «Quítame las manos de encima...»; le comunica a él que puede seguir adelante. Es algo que quería hacer sin demasiado diálogo. Quería que fuera uno de esos momentos mágicos.

Rob Coleman

Ewan McGregor me dio pena en esta escena. Vino un día y lo metieron en un cuarto azul. No había nada de nada. Ensayamos con los actores que doblaron a los personajes. Ellos iban a caminar en el cuarto azul con él para que él pudiera ver el ritmo al que debía caminar y lo que habría en las ventanas que no estaban ahí ese día.

George Lucas

Sólo cuando comencé a trabajar en el guion decidí que Boba fuera el hijo del clon original. Antes, era simplemente otro clon que por alguna razón se había escapado de los soldados. En ese momento, no me metí en detalles ni en el trasfondo excepto que había una conexión. Pero desde el principio, los soldados iban a ser clones. Hacer que Boba sea el hijo al final le da más carácter a Jango. Quería crear un villano que tuviera algo de corazón que fuera un poco sentimental que no fuera simplemente Darth Maul, completamente malo. Esto me dio la oportunidad de hacer eso y al mismo tiempo, de explorar la idea del origen de Boba Fett. Comenzó como un personaje muy pequeño y se ha convertido en algo mucho mayor.

Rob Coleman

Aquí nos damos cuenta «Santo Dios. Estos clones son en verdad tropas de asalto». Tenemos esta toma fantástica de los clones desfilando y que para mí es un momento clásico de Star Wars.

Pablo Helman

Esta es una toma muy larga. Dura unos quince segundos o algo así. Y mientras hablaban, había un montón de bichos a su alrededor. Tuvimos que quitar a todos ellos y la manera de hacerlo fue pintarlos a mano.

Hubo que cubrirlos con pintura. Pasamos semanas intentando hacer desaparecer a todos esos bichos.

Ben Burt

Algo curioso al mezclar el audio consiste en reconciliar la realidad con lo que uno quiere oír. Anakin y Padmé están sentados no muy lejos de una cascada gigante ruidosa. Básicamente, no podrían oír sus voces durante esta pequeña conversación íntima. Así que aunque cumplimos y creamos el sonido de la cascada que está en las pistas originales la decisión de reducirlo e incluso eliminarlo se toma en la mezcla final.

George Lucas

La escena en el campo. Quería tener una escena exterior. Estuvimos en muchos interiores. Sabemos que hay muchas cascadas en Naboo. Quería incluir una escena de una cascada imponente contar con algún exterior precioso. Así que hay una comida campestre cuando Anakin menciona el tema incómodo de los novios anteriores. Eso es algo que los chicos tienden a hacer. Luego pasamos a una discusión política que nos permite conocer un poco a Anakin la influencia que Palpatine tiene sobre él y su manera de pensar. Anakin se da cuenta de que ha ido demasiado lejos y hace un chiste sobre ello.

Pablo Helman

Lo más difícil de esta secuencia además de esas dos tomas tan hermosas con las cascadas es integrar a estos animales que llamamos shaaks, y no habíamos visto antes. Los vimos en el Episodio I.

Rob Coleman

Estuvieron en el Episodio I, pero eran diminutos. Estaban ahí antes de empezar la batalla terrestre en Naboo.

George quería esta toma en la que Anakin monta al shaak. El día en que filmamos esto en Sidney supe que ésta sería una de las tomas más difíciles. No imaginaba que iba a convertirse en la más difícil en términos de animación, para hacerla creíble.

George Lucas

Quería hacer una escena un poco ligera en la que rodaran por la hierba lo cual les permitiera acercarse físicamente sin un matiz romántico. Tiene un trasfondo romántico, pero es más una actividad inocente, juguetona, típica de una amistad.

George Lucas

La ballena voladora ha existido desde hace mucho, desde la primera trilogía. Y éste era el lugar perfecto para ponerla el planeta oceánico. No hay más que océano. En esta presentación de Boba y Jango Fett quería crear mucha tensión. Obi-Wan entra en el

apartamento. Sabe inmediatamente que él es al que ha estado buscando. Jango sabe en ese instante porqué el Jedi está ahí. Y hay una realidad subyacente traicionada por su cordialidad mutua. Hice que el diálogo aquí fuera brusco y escueto. Lo edité de forma breve y a un ritmo rápido. No me entretuve con nada. Le di esta brevedad a propósito para dar la impresión de que existe una gran tensión.

Ben Burtt

¿Obi-Wan vio el traje propulsor de Jango o no? Esa es la pregunta.

En las imágenes originales de la escena los ojos de Ewan McGregor miran un momento más allá, y luego vuelven a Jango. Se hizo aparente que miró detrás de Jango y vio el traje propulsor. Pero si uno supone que Obi-Wan vio el traje propulsor ¿por qué no sacó su espada láser entonces y arrestó a Jango? La solución al problema fue dejar que resultara ambiguo. Se puede ver que Obi-Wan echa una miradita al traje propulsor cuando estamos detrás de él y Jango le dice a Boba que vaya a cerrar la puerta. Y eso no era pare del concepto original de la escena.

Rick McCallum

Este fue el primer plató construido en Australia. Trajimos a un yesero y a un pintor, ambos ingleses acostumbrados a usar papel para crear el efecto de mármol. Pero el equipo australiano no estaba acostumbrado. Así que nos llevó mucho tiempo obtener la pátina idónea.

George Lucas

Esta pequeña escena en donde comen está diseñada también para ponerlos naturalmente en una situación que establezca la próxima escena junto a la chimenea. El utiliza la Fuerza para cortar fruta y demás. De nuevo hace alusión a su pequeño problema con Obi-Wan y a que no está haciendo lo que debería. Vemos que ella se siente atraída por él por la manera en que lo mira. Pero luego vamos a la escena real. Esta escena es clave de su relación porque él revela el dolor y sufrimiento que ha vivido todo el tiempo desde que la vio de nuevo. Aunque, obviamente, esto viene de antes porque ha soñado con ella desde hace años. Aquí se deja ir. Quisimos que esto fuera claramente dramático casi abiertamente operístico en cuanto a la intensidad emocional de él. Es joven y de alguna manera Ella no sabe muy bien qué hacer al respecto se ve en una situación incómoda y al final se niega a los deseos de él lo cual, de nuevo, se convierte en un momento clave del filme.

Ben Burtt

En esta escena, dividimos mucho la pantalla. Muchos de los ángulos de los dos en el sofá con el fin de favorecer ciertas tomas y actuaciones dividimos a Anakin y Padmé a menudo y elegimos lo mejor de la interpretación ya fuera a la izquierda o a la derecha de la pantalla. Esto es algo que ahora puede hacerse bien digitalmente y, como editor, uno no está restringido por lo que la cámara grabó en su totalidad sino que puede concentrarse

en la pare que quiere y buscar algo más en una toma distinta. Entonces, siempre que las cámaras estén alineadas igual se puede dividir la imagen de una toma distinta. En muchos casos, ILM necesitó retocar un hombro o el extremo de la ropa si se sobreponían ligeramente. Son muy buenos haciendo eso, y se convirtió en algo muy frecuente al editar escenas íntimas como ésta. Buscar siempre la mejor actuación y concentrarnos individualmente en cada actor sin preocuparnos de la toma en conjunto.

George Lucas

Emocionalmente, él es más impetuoso e inmaduro. Ella es obviamente mayor y está en un campo profesional ha sido reina, senadora y líder. Ella está mucho más centrada en la realidad y puede vislumbrar las consecuencias de sus acciones. No se dejará llevar por sus emociones. Incluso él se da cuenta de que una relación los llevaría al desastre. No puede resultar. Cuando ella le recuerda adónde los llevaría eso y las consecuencias que tendría él lo acepta.

Ben Burtt

¿El ruido del trueno ocurre justo cuando se ve el relámpago o, como en la vida real, ocurre después? Cuando se ve el relámpago cuando Obi-Wan sale a la plataforma retardamos el sonido para hacer que fuera un poco más real en vez de hacer lo de siempre en el cine donde vemos el relámpago y oímos el trueno al mismo tiempo.

George Lucas

Todo este aspecto del filme, que es el misterio está basado en el misterio del cine noir de la década de 1940. Ya saben, El halcón maltés. Todos los grandes filmes de misterio de los años 30 y 40 nos influyeron aquí. Quería que tuviera esa cualidad de uno de los grandes misterios de Raymond Chandler. Es necesario recordar que estos filmes se basan en un género de los años 30. Es una serie. El estilo de actuación es como el de los años 30. Conceptualmente, emplea la influencia e inspiración de la década de 1930 como base siendo la más importante, claro está, la de la sesión matinal de los sábados.

Ben Burtt

Como editor, hay que pensaren la continuidad y en lo que está por llegar. Si Obi-Wan va a capturar a Jango y, supongo, a Boba y a traerlos de vuelta ¿cómo va a meterlos en la nave Jedi? ¿Va a sentarlos en el porta equipajes? ¿Va a atarlos al capó? Pues, no sabemos. Afortunadamente, nunca tuvimos que responder a ello.

George Lucas

Volvemos a las pesadillas de Anakin sobre su madre algo que se estableció antes en el filme y ahora empieza a desarrollarse. Esto consiste en el amor que tiene por su madre y su incapacidad para dejar de pensaren ella.

Rob Coleman

¿No llovía a cántaros en Italia el día que filmamos esto?

Pablo Helman

Sí. Puede verse la lluvia en el suelo, en la segunda toma de esta secuencia.

Rob Coleman

Los resguardaron y filmaron la escena.

Pablo Helman

Puede verse la lluvia abajo a la izquierda. Aquí puede verse el reflejo.

Rob Coleman

Ese día en Italia llovía a cántaros pero cubrieron a los actores así que en ese momento no llovía.

Pablo Helman

No necesitamos cubrir la lluvia con pintura.

Rob Coleman

Sí, nadie lo notará porque miramos a los actores en la escena. Aunque siempre pensamos en cambiar y reemplazar cosas no lo hacemos siempre, porque no siempre es necesario.

Pablo Helman

Creo que George tiene muy buen ojo para estas cosas. Y de querer eliminarla, nos lo habría dicho. Pero también sabe reconocer lo que ve el público. Pensó que nadie lo notaría. Lo digo ahora porque ya pasaron dos años y George no puede hacer que volvamos y lo pintemos.

Rob Coleman

Eso es lo que tú crees.

George Lucas

Ahora que comenzamos esta trama con Anakin y su madre empiezo a acelerar lo relativo a la acción entre Obi-Wan y Jango. Quería hacer una pelea que fuera distinta a todo lo que hemos hecho antes. Situarla bajo la lluvia era un desafío y algo que pensé que le daría una gran cualidad algo enérgico y húmedo. De nuevo jugamos con esto. Todos pierden sus espadas láser que es un tema recurrente en el filme. Y aquí nos permite tener una pelea a puñetazos a la antigua entre un Jedi y Jango. Lo último que se esperaría de estos dos. No quería hacer lo obvio. Quería hacer algo que fuera lo contrario y que, en este caso, era una pelea a puñetazos.

Ben Burt

Esta es la primera vez que tenemos a un Jedi metido en una pelea con contacto físico. Hasta ahora, siempre han luchado con la espada láser. Y aquí tenemos a Obi-Wan dando

y recibiendo puñetazos y patadas en una pelea con Jango. Fue divertido incluir, seamos honestos, un elemento a lo Indiana Jones en la escena de la pelea. Un combate con los puños un poco más tradicional entre héroe y villano. No es algo que se ve en los filmes de Star Wars especialmente con los Jedi.

George Lucas

Es una secuencia divertida cuando se caen por el borde y el hecho de quedarse colgados que, de nuevo, es ese aspecto de las viejas series matinales de los sábados. Retomamos la idea y la modificamos para darle una cierta novedad y frescura. Esta secuencia se diseñó para mostrar el traje de Jango. Hemos visto el traje de Boba y necesitamos parte del de Jango más tarde así que no pude usar el lanzallamas y otras cosas que quería para después pero quería emplear el traje de Jango lo más posible y divertirme un poco con él.

Rick McCallum

Construimos la plataforma y una parte de este techo. Todo esto es una maqueta y es digital. Tuvimos lluvia en el plató. Filmamos esto durante cuatro días la pelea, la llegada de Ewan con el Speeder. Había mucha humedad en Australia. Necesitamos un apoyo logístico descomunal para crear esta lluvia porque el plató que cubría era enorme.

Rob Coleman

Cuando Jango sube la rampa de la nave vemos que se golpea la cabeza. Se golpea la cabeza con la puerta. No es un accidente.

George Lucas

Por todo el filme hay pequeños momentos divertidos como cuando Jango se golpea la cabeza porque en Star Wars un soldado se golpea en la puerta al dejar el cuarto de control en la Estrella de la Muerte. Y pensé que sería gracioso.

Es una característica de Jango. Cuando se pone el casco no puede ver bien así que se golpea la cabeza constantemente y esa característica es clonada a todos los soldados y por eso se golpean la cabeza.

Ben Burtt

En las calles de Mos Espa tuvimos la oportunidad de emplear mucho material que había sido creado para otros filmes de Star Wars que correspondían con este exterior los sonidos de las voces en la calle, las naves y speeders fuera de pantalla. Pero añadimos un elemento que no se había visto antes las moscas alrededor de Watto.

John Knoll

Watto vuelve. Lo envejecimos un poco porque han pasado diez años. Le pusimos barba. Tiene un vestuario distinto. Lleva sombrero.

Rob Coleman

Pero sigue siendo el mismo gruñón. Cuando Watto se da cuenta de que éste es Anakin el niño al que no ha visto en diez años, es un gran momento. Miren esto. Y la reacción. Siempre ha sido un gran personaje para animar pero hacer que tenga esa actuación en pantalla donde lleva el peso de todo el público lo ve y cree en él. Eso es lo que nos encanta hacer.

George Lucas

Watto es un personaje divertido. Me gustó tenerlo de nuevo y verlo un poco más viejo y gruñón y disfrutar de este encuentro interesante que es como ir a una reunión del bachillerato cuando ves a tu viejo profesor y te ha ido bien, y sientes cierta satisfacción por haber tenido éxito en la vida.

Rob Coleman

Watto fue de mis favoritos de La amenaza Fantasma. Me encantó que estuviera de nuevo en el filme. Al principio, no iba a estar en el Episodio II pero John y yo insistimos en que estuviera. Consiste en pensar como el personaje cuándo rascarse el cuello, las piernas y cuándo inclinar el sombrero. Son decisiones sobre la actuación que hacemos los animadores. Movemos sus labios para que haya sincronización y movemos la nariz pero también decidimos cuándo mira a Anakin cuándo se gira y cómo revolotea. Decidimos cuadro por cuadro, toma por toma para que este personaje resulte creíble.

George Lucas

¿Qué sería Star Wars sin batallas espaciales? No ha habido un combate entre la nave de Jango el Slave I, y alguien más. Fue divertido usar la nave de Jango en una de estas pequeñas escenas de acción.

Ben Burtt

La persecución entre asteroides fue la oportunidad del filme para poner énfasis en los efectos sonoros y que se convirtieran en el elemento de la banda sonora que llevara la responsabilidad de entretener al público. Hay poco diálogo en la persecución y no hay música. La idea de utilizar el silencio en el momento en que la carga sísmica estalla y que luego llegara el sonido. Fue difícil convencerlos de que intentaran eso. La única persona que estaba a favor era Gary Rydstrom. Comprendió lo que yo intentaba hacer. A los de mente más técnica les dije «Imaginen que esto es un hoyo negro para el sonido». Del mismo modo que un hoyo negro ejerce una gran fuerza gravitatoria y absorbe toda la luz de manera que no puede ser visto aquí ocurre algo similar con el sonido, un hoyo negro de audio. Crea tal caos en la galaxia que absorbe todo el sonido por un instante y luego lo suelta con estruendo. Fue un hoyo negro de audio en el espacio. Como editor, me atrajo esta secuencia y al planear el diseño del sonido para el filme, pensé que la persecución entre asteroides podría ser la oportunidad como la carrera de vainas en el Episodio I para que los efectos sonoros tuvieran su momento. Fue la oportunidad, que no habíamos tenido en mucho tiempo de disfrutar de acción en el espacio algo que, curiosamente, no

ocurre tan a menudo en la saga de Star Wars. Al principio, no quería música en la secuencia hasta que el misil de crucero final explota detrás de la nave de Obi-Wan. Fue un poco difícil convencer a George y a John Williams de permitir que no hubiera música por tanto tiempo. El compromiso estuvo en poner la música cuando se dispara el misil. Al final, es un buen momento para que empiece la música porque supone una transición a un nuevo nivel de combate ya que le dio energía a la última parte de la persecución.

John Knoll

Un aspecto de la escena que me gustó fue que Obi-Wan escapa al esconderse detrás del asteroide. El mismo truco que el Halcón Milenario hizo en El imperio contraataca. Pero ¿quién no cayó en esa trampa en El imperio contraataca? Boba Fett. ¿Y por qué se dio cuenta? Porque lo había visto antes aquí.

George Lucas

Al aterrizar en Geonosis, uno ve estas bolas que son el corazón de las naves de la Federación de Comercio. Pero al verlo por primera vez, parece que ésa es la ciudad y ése el mundo. No se muestra hasta después que la ciudad es subterránea y que esos termiteros curiosos y altos son las auténticas ciudades.

Ben Snow, Sup. de Efectos Visuales.

Estos fondos pintados digitales que vemos al acercarnos a Geonosis están basados en una serie de fotografías que juntamos tomadas desde un avión sobrevolando el sudoeste de los EE.UU.

John Knoll

Inicialmente, el láser no alcanzaba a Obi-Wan así que los impactos en el costado se añadieron después.

Rob Coleman

Esa es una nave de tamaño real y después pintaron...

John Knoll

Las cicatrices de batalla.

Rob Coleman

Eso mismo.

George Lucas

Finalmente, llegamos de nuevo a Tatooine, al hogar, nuestro lugar favorito. Creo que en esta ocasión lo muestro un poco mejor. Tenemos más escenas afuera durante el día. De nuevo, está muy bien que lo veamos aquí como luego en el primer filme de Star Wars. Vemos a Luke. Creo que al ver los filmes en orden habrá una buena conexión entre estas dos escenas.

Rick McCallum

En 1994, Gavin Bocquet, diseñador de producción, y yo fuimos por todo Túnez para intentar encontrar los exteriores originales donde George había filmado 20 años antes. Encontramos el lugar donde estuvo la casa gracias a un arco que construyeron en 1975 y que existía aún. Así que cuando llevé al equipo australiano a Túnez fue muy emocionante pensar que era ahí donde George había filmado el primer filme de Star Wars.

George Lucas

Ahora conocemos a Owen Lars y a la tía Beru y vemos la conexión con el tío Owen y se nos dice cuál es la relación del tío Owen que es en realidad el hermanastro de Anakin. De nuevo, como con la cocina, he intentado incluir muchos elementos del otro filme para que la conexión entre las dos escenas sea fuerte a pesar de estar separadas por dos filmes. La escena con Cliegg tiene el propósito de intentar finalizar el hecho de que su madre está probablemente muerta pero Anakin no lo acepta. Y comenzamos también a establecer que los bandidos Tusken a los que no hemos conocido de veras hasta ahora no son completamente humanos. Son traicioneros y peligrosos, y no gustan a nadie. De nuevo, los conocemos del primer Star Wars pero al ver los filmes en el orden correcto uno no nota su presencia excepto de forma marginal en la carrera de vainas del Episodio I. Es difícil. Hago un filme y voy hacia atrás y adelante y son seis pares, e intento que éste sea independiente. Hay mucho que explicar y aspectos muy complicados que hay que hilar en la trama.

Pablo Helman

Aquí hay algo muy familiar en términos cinematográficos. George utiliza actores distintos reviviendo las mismas escenas.

Por ejemplo, esta escena es similar a la escena del comienzo del Episodio IV cuando Luke habla con...

Rob Coleman

Con sus tíos.

Pablo Helman

Y ellos están prácticamente ahí. Utiliza los mismos ángulos y demás. Lo hace a propósito.

Rob Coleman

Sí. Establece los temas y las relaciones y ciertos ecos que estarán presentes en todos los filmes y que trata muy específicamente. Pablo, preguntaré algo por los admiradores. ¿Manipulaste la sombra de Anakin como para que pareciera Darth Vader en esta pared? Parece que trae un casco y también en la toma anterior.

Pablo Helman

Es un elemento real. Esa es su sombra.

George Lucas

Esto se hizo para hacernos recordar cómo Luke miraba a las estrellas en el primer filme. Tiene como objeto establecer un mal presentimiento y dar un poco la imagen de Darth Vader.

Ben Burtt

Había un poco más en el montaje del viaje de Anakin en busca de su madre.

Había una escena donde Anakin daba con un campamento de cadáveres del grupo que había ido a buscarla y habían sido asesinados y yacían muertos en la arena. Lo eché de menos cuando lo quitamos pero, de nuevo, había que considerar cuánto tiempo le lleva encontrarla.

George Lucas

Aquí pasamos de él por la noche en Tatooine a Obi-Wan al amanecer en Geonosis pero el momento que viven ambos es muy similar.

Ben Snow

Volvemos con Obi-Wan que merodea por el planeta Geonosis. Hablamos mucho de cómo aparecieron los geonosianos las criaturas que viven en este planeta. Construyen o cavan estas estructuras que George equiparó con termiteros. Exploramos bastante la cosa y el diseño de las mismas cambió a menudo. Es un poco más como el de las termitas y se puede ver que éste era un espacio más formal en la arquitectura geonosiana. Esto es una miniatura muy bien detallada que fabricó el taller de maquetas de ILM y que es una combinación de varias miniaturas.

Lo que Obi-Wan mira ahora es la primera toma de nuestra fábrica droide de la que veremos mucho más después.

Esto es digital con elementos de miniaturas. Resultó difícil darle un aire sombrío y faltaba una gran parte del plató, así que le añadimos muchas partes con Obi-Wan yendo de un lado a otro. Esto es de nuevo una miniatura con la gente filmada separadamente y luego unas cuantas de estas criaturas son imágenes digitales con elementos de pantalla azul.

Trabajamos mucho para ensombrecer esto.

Añadimos lo de la derecha para que él se escondiera. Inicialmente había mucho brillo pero lo queríamos sombrío y tétrico porque él merodea por ahí, espía a esta gente.

Ben Burtt

Jango estaba en esta escena de pie junto al conde Dooku. Pero se hizo evidente que no queríamos que Obi-Wan viera juntos a Dooku y a Jango porque habría supuesto inmediatamente que Dooku era el malo.

Y George pensó que era importante darle un tono ambiguo a Dooku para que el público siempre tuviera la duda sobre si él tenía realmente una mejor idea para la galaxia. Por eso no era prudente mostrara Dooku con Jango en ese momento del filme.

Ben Burtt

Cuando Anakin se acerca y hace un agujero en la tienda para encontrar a su madre él hace un ruido. Es el único sonido real que conservamos que se grabó en el plató para el filme. Estoy orgulloso de ese sonido porque mi hijo Benny manejó la grabadora DAT y grabó el sonido.

George Lucas

Esta es una escena decisiva para Anakin porque representa el reencuentro con su madre y su juventud mientras que al mismo tiempo se enfrenta a su incapacidad para liberarse de sus emociones y llegara aceptar lo inevitable, el hecho de que todo debe cambiar y que las cosas van y vienen en la vida y que uno no puede aferrarse a ellas. Es una filosofía básica Jedi que no está dispuesto a aceptar emocionalmente. Y el motivo es que fue educado por su madre y no por los Jedi. Si durante su primer año de vida hubiera comenzado a estudiar para convertirse en Jedi esta conexión en él no sería tan fuerte y habría sido entrenado para querer a la gente pero no sentiría tanto apego. Pero le tiene mucho apego a su madre y se lo tendrá también a Padmé y todo esto es, para un Jedi, que necesita tener la mente despejada y no estar influenciado por amenazas a sus afectos es una situación peligrosa.

Lleva al temor a perder cosas lo cual contribuye a la avaricia, al querer quedarse con algo y amasar posesiones y cosas a las que debería dejar ir. Su temor a perderla se convierte en ira cuando la pierde luego, en venganza, y acaba con la destrucción de la aldea. La escena con los bandidos Tusken es la primera que lo lleva al final a tomar la senda del lado oscuro. Se ha estado preparando para ello, pero en esta ocasión hace algo que es absolutamente inapropiado. También en esa escena, que no vemos pasamos a Yoda, que medita, y que oye esto fuera de pantalla y alcanzamos a oír una voz que es la de Qui-Gon Jinn.

Establecemos muy sutilmente que en esta conexión emocional tan intensa Yoda siente el dolor y el sufrimiento de Anakin y de los bandidos Tusken. También establece una conexión sin saberlo con Qui-Gon Jinn. Hasta ahora no habíamos establecido que en este mundo se puede tener una conexión con los fallecidos y eso será un factor en el próximo filme. Hay muchas cuestiones que se originan ahí pero esto es el comienzo Yoda se conecta con Qui-Gon Jinn en este momento de dolor para Anakin.

John Knoll

Al principio, la antena que estaba aquí en la nave se hizo con una vaporera pero al final decidimos que se parecía demasiado a una vaporera.

Construimos un modelo digital que se parecía más a una antena.

Lo reemplazamos con el modelo digital en toda la secuencia.

Ben Burtt

Tuvimos una escena donde, después de que Obi-Wan dejaba su caza Jedi los geonosianos llegaban y maltrataban al pobre R4, el robot.

Lo sacaban de la nave y lo pateaban y lo molestaban mientras Obi-Wan estaba ausente.

Era divertida, pero no encajaba con la trama.

Pensé que el cuarto pilar que hay en la arena que está desocupado, habría sido un gran lugar para tener a R4 atado con el resto de nuestros héroes para ser torturados o devorados por monstruos.

Habría sido muy cruel matar a un robot. Podemos matar a humanos, pero no a un robot. El filme sería entonces para adultos.

George Lucas

Siempre tengo problemas para incluir a R2 y darle algo que hacer y que sea un personaje importante y decisivo en la trama un héroe en muchos aspectos y una pieza clave. Me gusta mucho esta escena cuando regresa a casa. De nuevo, nos movemos en la dirección de mostrar que se pasó al lado oscuro y que está enfadado al respecto. Pero al ver a su madre muerta al levantarla de la moto Speeder vemos su mirada. No es que la madre muerta y luego pasemos a otra cosa. La madre muere y hay cuatro escenas. Una gran parte del filme se centra en él lidiando con esta muerte y con sus sentimientos de ira y de tristeza.

Pablo Helman

Esta es una escena muy emotiva y estoy seguro de que lo es también para los admiradores porque conocen bien el garaje.

Rob Coleman

Recuerdo que entré en este plató y también en el plató de la cocina y que se me puso la carne de gallina porque lo había visto en imágenes durante años. Poder estar de pie ahí. Para nosotros era importante ver la leche azul. A todos nos encantó en la saga original y ahí está en la bandeja.

Pablo Helman

Aquí es donde Luke repara a C-3PO y a R2.

Rob Coleman

Por supuesto, Luke estará aquí años y años después.

Pablo Helman

Teníamos que ser muy respetuosos con lo que veíamos en el exterior del garaje.

Detrás de Anakin hay una pantalla azul y detrás de Padmé hay una pantalla azul y lo que vemos ahí son fondos pintados digitales de diversos vehículos.

George Lucas

En la escena del garaje vemos que lo que lo alteró fue no contar con suficiente poder. Y que de tener más habría podido conservar a su madre la habría salvado y habría estado

en su vida. La relación habría continuado si él hubiera tenido suficiente poder. Está ávido de tener a su madre con él. Tiene ansias de poder para controlar las cosas con el fin de quedarse con lo que quiere. Aquí hay muchas conexiones con el comienzo de su paso al lado oscuro. Y se muestran su envidia y enojo contra Obi-Wan y cómo culpa a todos de su incapacidad de ser tan poderoso como desea y que aquí jura que llegará a ser.

Aquí deja clara su ambición. Y, como veremos más tarde, su ambición y sus palabras aquí son como las de Dooku.

Dice: «Seré el Jedi más poderoso».

Más tarde oiremos decir a Dooku: «Soy el Jedi más poderoso».

Comenzaremos a ver a todos decir lo mismo y Dooku es como el Jedi caído que se pasó al lado oscuro porque el otro Lord Sith no tuvo tiempo para entrenarlo desde el principio. Y podemos ver que es ahí donde esto nos va a llevar y que existe la posibilidad de convertir a un Jedi. Para un Jedi es posible querer ser más poderoso y controlarlo todo. Por ello y por su negativa a superar la muerte de su madre al sentir tanto apego por ella cometió esta venganza terrible sobre los bandidos tusken. La clave de esta escena es cuando Anakin dice «No voy a dejar que esto ocurra de nuevo». Cimentamos su determinación de convertirse en el Jedi más poderoso. Sólo lo logrará pasándose al lado oscuro porque es más poderoso. Si uno quiere el poder supremo tiene que ir al lado más fuerte, el lado oscuro, que al final causará la ruina. Pero es a causa de esas ansias de poder para satisfacer el ansia de querer quedarse con cosas y no dejarlas ir en lugar de permitir que la vida siga su camino en el que las cosas van y vienen y donde uno tiene que aceptar los cambios que ocurren y no esforzarse por mantener momentos congelados en el tiempo. De nuevo el eco de acontecimientos que viene y va. El lugar donde murió y está enterrada la madre de Anakin podemos imaginar que es donde entierran a Owen y a Beru.

Ben Burtt

Es una tradición desde la aparición del primer filme de Star Wars que haya transiciones en los cambios de escena. Esto fue idea de George. La inspiración de las transiciones viene de las series clásicas de la época dorada de Hollywood. Creo que la transición está asociada con la literatura que estos filmes imitan. Todas las transiciones son de 32 cuadros. En cuanto al diseño de la transición en los dos filmes en que he trabajado como editor fue decisión del editor elegir una y mostrársela a George. Hay una lógica en la transición elegida porque vemos una imagen que pare y que es reemplazada por otra que llega. Dependiendo de adónde se quiere que vaya el ojo hay que dirigir la atención a algo en movimiento o a algo que entre en el cuadro por un lado u otro. Hay una lógica que dicta la transición que debe utilizarse para mantener un buen flujo de información visual.

George Lucas

Aquí se supone que los Jedi muy prudentemente sienten el peligro que corre Obi-Wan y al final se enfrentarán al mismo. Pero no lo ven en un peligro tan inminente como los

niños. Los niños empiezan a saltar inmediatamente para ir tras él. Los otros se quedan para sopesar la información sobre lo que ocurre. Por eso Yoda dice que ocurre más de lo que sabemos que es como decir que uno no debería apresurarse hasta saber lo que ocurre.

Pablo Helman

Jar Jar es un personaje clave del filme. Es el que propone al ejército.

Rob Coleman

Ocurre en esta escena. Era mucho más larga. Inicialmente, Jar Jar tenía un pequeño soliloquio para Palpatine. Claramente hay muchos juegos psicológicos y el público está inmerso en ellos al mismo tiempo que Jar Jar. Hay un par de tomas donde, como en el Episodio I intenta averiguar qué sucede. Aquí Mas Amedda y Palpatine dicen «Sería maravilloso si Padmé estuviera aquí». Jar Jar piensa. Aquí lo dejamos pensando. Cuando volvemos y lo vemos en el senado Jar Jar ha dado el salto «Sin Padmé aquí, me haré cargo y seré senador de Naboo» lo cual desencadena la Guerra de los Clones.

Pablo Helman

Y, por supuesto, la creación de los Episodios III y IV.

Rob Coleman

Exactamente.

John Knoll

No habíamos planeado esta escena de la mazmorra. Es algo que George añadió tras ver una primera edición del filme.

George Lucas

La confrontación entre Obi-Wan y Dooku era inicialmente entre Padmé y Dooku. Era algo político. Tras ver el filme decidí que no necesitaba la escena entre Padmé y Dooku. Estaba en el lugar equivocado. Esta con Obi-Wan era más apropiada y quedaría mejor si Dooku dijera la verdad sobre lo que ocurría y luego creara una situación en la que nadie le creyera. Y nos da la posibilidad de sentir cierta afinidad por Dooku ya que cuenta con las simpatías de la mayoría de los Jedi porque la corrupción del senado no le permite realizar su trabajo importante al estar discutiendo siempre sobre todo. Hago hincapié en eso al introducir de nuevo a Darth Sidious. Nos referimos a él en el primer filme cuando es un holograma. Vemos un poco de él. Aquí necesitaba decirse que hay un Darth Sidious por si uno no ha visto el primer filme. Necesitaba identificarlo como el que está detrás de todo y que es el mismo Darth Sidious que en el último filme estaba aliado con la Federación. Es muy importante prepararse para la última escena en la que Darth Tyrannus y Darth Sidious se juntan al final y uno se da cuenta de quién está detrás de todo esto.

John Knoll

Ewan está colgado de cables que luego borramos. Luego añadimos este efecto de un campo de fuerza.

El efecto del campo de fuerza se hizo mediante un gran campo de partículas que van de uno de los emisores al otro o flotan alrededor de la forma de Ewan creada digitalmente. George quería que el efecto del campo de fuerza pareciera concentrado alrededor de las esposas y grilletes que trae.

Se puede ver que el campo de fuerza está concentrado ahí.

Ben Burtt

Cada vez que una pequeña chispa de energía flota sobre el cuerpo de Obi-Wan la editora de sonido Teresa Eckton metió un sonido de una chispa que hice.

Sólo tuve que hacer un sonido. Pude haber hecho dos o tres versiones de este sonido pero ella editó meticulosamente cada una de esas pequeñas chispas azules. Da realismo a este haz de fuerza en que está suspendido Obi-Wan.

Rick McCallum

Me encanta la toma que viene ahora. Esto es un plató digital. No hay alfombra, revestimiento ni construcción.

Es Sam caminando por un plató de pantalla azul y todo ahí se hizo digitalmente y es un plató tridimensional fantástico. Si hubiéramos tenido que construir eso no habríamos tenido los medios ni el tiempo. Probablemente nos habríamos gastado de 150 mil a 175 mil para poder crear ese pasillo y hacer eso. Paul Huston hizo eso digitalmente en tres semanas. Fue un trabajo fantástico.

George Lucas

Esta idea de abandonar una democracia y hacerlo a menudo en un momento de crisis es algo que ocurre en la historia, ya sea con Julio César, Napoleón o Adolfo Hitler.

Vemos cómo estas democracias bajo una gran presión, en una situación de crisis acaban abandonando muchas de sus libertades sus garantías y controles a favor de alguien con una fuerte autoridad que les ayuda a sobrellevar la crisis. No es la primera vez que un político crea una guerra para intentar permanecer en el cargo. Es en este momento cuando comienza el final del filme. Es como el comienzo del clímax y está compuesto de suspenso y acción constante. Una vez que todos dicen. «Voy ahí, tú vas allá». Y Palpatine recibe poderes ilimitados seguimos a nuestros héroes al corazón de la cueva del dragón.

Ben Burtt

En cierto momento tuvimos una escena en la que Anakin y Padmé disparan un cable sobre un abismo y se columpian juntos al otro lado. Nos recordaba mucho al primer filme de Star Wars. Quedaban muy bien en la escena porque ella tenía que sujetarse de él. Él no podía llevar el cable del otro lado. Rebotaba y tenía que recogerlo y dispararlo otra vez. Y ella parecía pensar... «Jedi, ¿eh?».

George Lucas

Nosotros, de nuevo, insistimos en esta relación en la que han llegado a un acuerdo en el sentido de que ella está a cargo y él la sigue. Ha dejado de luchar contra ella. Decidieron trabajar en equipo, estar juntos y ayudarse. No es una unión romántica pero son compañeros que comparten trabajo y amistad.

Ben Snow

Este conducto de vapor en el que aterrizaron es el de la fábrica. En esta toma, es sobre todo una gran miniatura que el equipo de miniaturas de Brian Gernand hizo para el filme. La puerta es digital. Hicieron muchas miniaturas fantásticas para una gran parte del filme. Empleamos ésa en la mayoría de las tomas para la fábrica de droides de una forma u otra.

George Lucas

Al avanzar hacia la parte más escalofriante me las arreglo para que R2 y 3PO sigan presentes. Estamos en esta relación más tradicional entre R2 y 3PO y los personajes principales, la cual no existía hasta ahora. Obviamente, R2 es de nuevo el líder del grupo. R2 cree que los puede ayudar puede resolver sus problemas y salvarles la vida y al final lo hace.

Rob Coleman

Aquí estamos en la cámara del sueño. La idea era que no saben que se han metido en una guarida llena de obreros geonosianos. Nos divertimos mucho animando esto. Hay huecos por encima y por debajo que no se ven. Pusimos pequeños túneles. Quisimos que resultara espeluznante. Creo que lo conseguimos. Hay una sensación de una cueva oscura llena de criaturas vivas.

George Lucas

Pensé que ésta sería una parte divertida. Nos basamos en la gente de las rocas de Flash Gordon que salen de las rocas. Es un pequeño homenaje a esa idea.

Ben Snow

Al planear esto, miré los animáticos que teníamos y hablé con George y vi las pinturas pero quise inyectar lógica en cada una de estas cintas transportadoras en las que van Anakin y Padmé hacen cosas. Están taladrando, cortando y moliendo y estampando el pecho de los superdroides de combate a los que veremos después en la secuencia de la arena.

Así que todas las máquinas hacen algo lógico. Y lo hizo mucho más claro al tratar cuestiones de animación y cómo las cosas debían tener el aspecto de estar construyendo algo. Aunque se mueve tan rápido que es difícil ver la progresión. Lo hicimos en varias etapas. Planeamos cuántas máquinas necesitábamos hicimos un esquema de eso y se lo dimos al equipo de Rob para que crearan la animación de estas máquinas.

Este es un C-3PO digital. Primero se hizo con pantalla azul. Después pasó a ser digital. Fue un gran desafío porque todos lo conocen y tiene materiales. Justo aquí cambiamos a un R2 digital.

A decir verdad, íbamos a jugar con una idea del primer filme, el Episodio I y que era que R2 iba a volar, pero nunca lo hicieron. Esta era una buena oportunidad para hacerlo volar. Esto fue un caos. George lo comparó con sus primeros filmes abstractos por ser tan rápido.

George Lucas

Algunas de estas secuencias especialmente con Anakin, son casi abstractas. En este ambiente las imágenes son muy intensas con la espada y demás. Es casi un poema de tono visual.

Rob Coleman

Para obtener la interacción entre Padmé y la criatura hicimos que un doble con un traje azul se moviera de esa manera. Luego igualamos la animación con la actuación. Creo que la relación física entre lo real y lo digital es convincente.

Ben Snow

Queríamos dar la impresión de que Padmé iba básicamente, al infierno por así decirlo. Esto es casi todo digital. C-3PO es digital. El fondo y todo también lo es. En esta secuencia quería mostrar lugares distintos en la fábrica. Así que cada zona tiene su propio ambiente. Las máquinas y la iluminación son distintas. Esta es una iluminación más neutral de tipo fluorescente. Para que todo el mundo tenga claro que estamos en una u otra parte de la fábrica. El equipo de fotomontaje de Marshall Krasser hizo un gran trabajo con el aspecto de la fábrica. Añadieron todo este polvo. Pero situamos con herramientas similares a las del Lego. Lo llamamos Lego. Es como un Mecano o una forma de hacer vías en miniatura de las cintas transportadoras al fondo. Tenemos toda esta acción de fondo y creamos múltiples capas de acción en la fábrica. La fundición es otra miniatura y los calderos y los hornos que vimos se hicieron digitalmente. Y, por supuesto, R2 es digital. Filmamos una especie de elemento pegajoso a contra luz para conseguir el efecto de metal fundido al rojo vivo. Esta escena fue difícil por todo lo que ocurre en la misma.

Rob Coleman

Hubo muchas discusiones con George sobre la velocidad de la cinta, las cortadoras y lo que ocurre con el brazo inmovilizado. Hubo muchos cambios en la edición.

Ben Snow

Luego trabajamos mucho con la miniatura para añadir elementos de humo. Le cambiamos el color y filmamos varias capas para dar cabida a las luces del metal fundido que había portadas pares. Fue complicado. Las miniaturas también nos causaron

problemas. Filmamos esta toma en varias capas debido al movimiento exagerado de cámara.

Fue muy difícil hacerlo con exactitud. Luego hubo que igualarlo con las imágenes reales de Padmé cayendo. Así que en esta sección tuvimos muchos problemas. Uno fue simplemente idear cómo iban a funcionar las cortadoras. Después de la primera capa del fotomontaje añadimos unas tomas para aclarar lo que ocurre la espada láser de Anakin está hecha trizas. En la próxima toma vamos al plató de la fábrica y a esos maravillosos geonosianos. Este es un doble digital de Jango. Al principio había una toma con pantalla azul pero al ser un salto tan grande Rob estuvo de acuerdo en hacerlo con doble digital y decidimos intentarlo, y lo hicimos digitalmente.

Ben Burt

En el rollo 6 empieza lo que se puede considerar el clímax del filme. Tradicionalmente en Star Wars el rollo 6 son veinte minutos de acción climática continua que corona el drama. En términos de edición, hay varias batallas paralelas o tramas que se producen al mismo tiempo. Las tramas se intercalan. Ahora olvidamos las restricciones en cuanto a música y sonido y hay un 100% de diálogo un 100% de efectos sonoros y un 100% de música hasta el final del rollo. Este es siempre nuestro mayor desafío no sólo por ser el rollo más difícil en cuanto al sonido y a conseguir que todo esté claro y bien articulado y a que no parezca un solo sonido irritante sino también porque los efectos visuales vienen al final ya que se dejan siempre para el último momento. La edición de este rollo se decide en el último minuto y nos enfrentamos a muchos cambios.

Rob Coleman

Recuerdo el primer encuentro con Doug Chiang. Nos mostró la maqueta de 60 x 60 cm que tenía en la mesa.

Recuerdo que la vi y pensé... «¿Cómo vamos a hacer esto?». En aquel momento, las tribunas eran muy geométricas y me recordaban a las de un estadio. Al construirlas, George quería algo más natural como si las criaturas las hubieran creado con secreciones de su propio cuerpo o como las termitas construyen su termitero.

John Knoll

No había ni una tribuna que fuera paralela a otra. Es una forma escultural muy orgánica por lo que intentar distribuir a las criaturas por el estadio resultó todo un reto.

Rob Coleman

Su manera de caminar y de volar tiene carácter. Me gusta especialmente esta interacción física. Como cuando este geonosiano empuja a Anakin contra el poste. Ese tipo de situaciones son las que busco. Quiero que los personajes se toquen porque creo que ayuda al público a pensar que ambos comparen el mismo espacio, que existen en ese mundo.

Rob Coleman

Poggle el Menor. ¿Quién es el Mayor? Este es Poggle el Menor. Me encantan su armadura y sus brazaletes. Es el líder de los geonosianos. Es como en el Episodio I, donde el Jefe Nass no parece un gungan pero era el líder de los gungan. Poggle tiene una larga barba tentáculo simulada igual que la ropa. Se mueve. Llegamos a las criaturas grandes y malvadas. El reek. Como un rinoceronte. El acklay, como un cangrejo grande y un dragón, con algo de serpiente. Los animadores aman a las criaturas aterradoras y ciertas acciones violentas. Cuando el nexu arranca este personaje del orray y lo arrastra nos parecía algo exagerado y lo discutimos. Bromeamos sobre cómo lo vería alguien de 9 o 13 años. Estuvimos de acuerdo en que querrían ver eso pero George no quería que fuera demasiado exagerado.

Rick McCallum

Esto fue una pesadilla por muchas razones. La construcción de la miniatura, la iluminación. John Knoll hizo un gran trabajo con los efectos visuales porque la acción es muy compleja no teníamos guiones gráficos para toda la secuencia trabajamos en ella durante mucho tiempo pero obtener todos estos elementos distintos, todo el fondo es digital. La única cosa que filmamos aquí una parte, diría que alrededor de dos metros alto fueron los postes. Llevamos la arena a un plato con pantalla azul. Lo demás es digital.

George Lucas

Esto no es muy complicado en cuanto a la trama. Es un serie de situaciones de suspenso. En ese sentido, se parece al primer filme de Star Wars a la huida de la Estrella de la Muerte donde de una situación de estas van a otra, y ahí a otra y a otra más. Y cuando parecen perdidos los rescatan y más tarde vuelven a parecer perdidos y vuelven a ser rescatados. Sigue el estilo clásico de los filmes matinales del sábado, las series de suspenso

Ben Burt

La primera proyección que hicimos con solo el equipo de edición y George fue sin efecto sonoros y sin música porque pensé que primero necesitábamos ver las cosas en su forma más cruda ¿Cómo resulta el drama tal como está? Los efectos sonoros y la música contribuyeron a la trama pero antes de meternos en eso queríamos evaluar el estado de las cosas. Así que vemos el filme «desnudo». Nosotros no estábamos desnudos, pero la banda sonora está desnuda la primera vez.

A Continuación empezamos a meter sonidos provisionales y música provisional y al verlo con todo eso. Entonces vemos el papel de la música y de los sonidos.

George Lucas

Algunas de estas tomas son un homenaje a Ray Harryhausen y a otros filmes clásicos de fantasía, aventura, horror y ciencia ficción Hay que estar atento y ser un buen cinéfilo.

Rob Coleman

No hay un solo animador en ILM que no se haya inspirado en el trabajo de Harryhausen. Ray trabajo en filmes como Simbad y la princesa, La isla misteriosa, El valle de Gwangi y aun nos encanta ver esos filmes

George Lucas

Nos esforzamos para crear 3 personajes distintos que hicieran diferentes ruidos y dieran impresiones distintas.

Uno es como un elefante, otro como un gato y otro como un cangrejo grande. Son muy distintos.

Rob Coleman

Me gusta el intercambio entre Obi-Wan y el acklay. Me gusta cómo el acklay se arranca la lanza y la rompe en dos. Obi-Wan se sube. Metimos acciones como ésta. Me parecía demasiado obvio y cómico. A George le encantó, así que se quedó en el filme.

George Lucas

Antes no se podía hacer una secuencia tan compleja. Todo se debe a la utilización de la edición digital de los videoanimáticos y de los grandes avances en ILM en cuanto a posibilidades de animación. La complejidad de algunas de estas tomas y el hecho de que haya cientos y cientos de ellas no lo hacía posible. En el último filme aprendimos mucho. La amenaza Fantasma fue un aprendizaje de la utilización de esta nueva tecnología digital en la escala que teníamos en mente. Esto es realmente el resultado del experimento de La amenaza Fantasma. Incluso con este filme aprendimos cosas. Aún vamos más allá del límite, pero no aprendimos lo mismo que en La amenaza Fantasma. La amenaza Fantasma fue como ir de 0 a 80. En éste vamos de 80 a 90.

Lo divertido de crear un personaje como Mace Windu y de que Sam quisiera actuar en el filme es que establecimos su existencia en el primero y lo usamos en éste. En el otro no había un lugar donde pudiera pelear.

Al final todo está supeditado a la historia. La trama se escribió hace 30 años. Debe haber cierta historia. No se puede crear y utilizar un personaje simplemente porque sí. Puedo ponerlo ahí y que se convierta en algo quizá en el próximo filme, como éste con Sam Jackson.

Al convertirlo en uno de los maestros Jedi del Consejo Jedi lo traemos aquí, a una gran batalla Jedi que yo sabía que estaría en el filme.

Obviamente él podría ser uno de los líderes y yo podría utilizarlo.

Por supuesto, es lo que Sam quería hacer pero tenía su pequeño papel en el primer filme antes de su gran participación en éste.

Y sabe que morirá al final de la Guerra de los Clones. Esperemos que tenga una gran escena de muerte. De esta manera sabemos adónde va todo. Comenzamos con los personajes pequeños.

Es lo mismo con Jimmy Smits como personaje que evoluciona. En éste aparece muy poco, pero era importante que estuviera porque así está establecido para el próximo, donde será alguien importante.

Rob Coleman

Los droides de combate son los del Episodio I. Se colorearon para igualar el color geonosiano rojo. También hay otros añadidos de acciones que no teníamos. Lo que hicimos en esta secuencia que no pudimos hacer en el Episodio I fue mostrar lo que ocurre al fondo de las tomas. Las pequeñas batallas. Miren al fondo. Busquen las espadas láser. Pueden ver a todos los Jedi que se filmaron. Son Jedi reales que peleaban contra droides imaginarios. Los animamos como pequeñas viñetas lo cual significa que tomamos un elemento de un Jedi y animamos a cinco droides atacándolo. Algunos morían, otros caían, otros se salvaban. John y su equipo introdujeron las viñetas en el fondo de tomas amplias como ésta.

George Lucas

Añadí un par de tomas que verán en el DVD y en la versión digital, pero no en la versión real que es que cuando el reek pasa sobre Jango y rompe su traje propulsor saltan pequeñas chispas y demás. Añadí más chispas. En la versión del cine, las tomas de Jango levantándose no tienen chispas pero ahora sí.

Al final de esta escena, se puede ver que salen chispas cuando se levanta. Cuando Mace se le acerca, intenta encender sus cohetes y no funcionan.

Rob Coleman

¿Cómo metiste esas tomas ahí? Las hice ayer por Dios.

Rick McCallum

Aquí regresamos a Padmé y a Anakin. Hicimos esto porque ya había demasiada acción y habían estado separados mucho tiempo. A George se le ocurrió esta idea. Vuelcan el carruaje. Ambos se suben a él y tienen un pequeño diálogo. Los vemos juntos, pero al mismo tiempo enfrentándose a todo lo que ocurre.

Rob Coleman

Encontramos un equilibrio entre la física real y la física de Star Wars de la que habla George. Estas criaturas caen demasiado rápido. Pero para que encaje en la trama, George prefiere que tengan más impacto y se muevan más rápido de lo que lo haríamos. En estas tomas, vamos a toda velocidad. Estas son muy rápidas. Aquí damos mucha información. Nos concentramos en el diseño. Decidimos adónde queremos que mire el público. Aunque parece hecho al azar pasamos mucho tiempo con la coreografía de estas tomas. Despejamos el fondo que hay tras la acción principal pero le dimos la suficiente complejidad para que el espectador crea que está en medio de la batalla.

Otro de los aspectos que quizá pasa desapercibido son los disparos sobre los droides. Los superdroides tienen armas rápidas en el brazo derecho y los destructores y droides de combate también tienen sus armas. Pensamos en cómo debía ser el sonido aunque al animar esto lo hicimos sin sonido. No sabemos cómo van a ser los sonidos de las armas hasta que Ben Burtt y su equipo se ponen a trabajar. Pero nos preguntamos con qué rapidez disparan estas armas. Y si será demasiado para el público. Aquí fíjense en el chasquido de las armas. Al animar eso, nosotros mismos hacemos efectos sonoros. No sabemos lo que va a hacer Ben.

Están en la finca Skywalker. Nosotros estamos en ILM. Y pueden pasar fácilmente varios meses o un año entre nuestro trabajo de animación y el momento en que se añade su sonido correspondiente.

Para mí resulta tan interesante como para el público oír los sonidos que acompañan a mi trabajo.

George Lucas

En el Episodio IV tenemos una situación que ha llegado al punto en que Luke va a morir en manos de Vader y Han Solo va a rescatarlo. Aquí es lo mismo cuando los Jedi están atrapados y sin salida a punto de ser destruidos y Yoda los salva en el último momento. De nuevo, es la misma idea interpretada y expresada de forma distinta.

Rick McCallum

Esta es de esas escenas en la que trabajas con George y no sabes de dónde saca todo esto. Yo sigo el mismo camino que él al trabajo pero no se me ocurre nada de esto. Él llega y el día siempre empieza con la pregunta. «¿Qué tal si?», «¿Qué les parece si hacemos esto?». Cada día nos enfrentamos a nuevos desafíos porque la escena que comenzó siendo muy pequeña acaba siendo enorme. Hay que ser muy flexible porque al final vemos que en eso consiste el trabajo. Nuestra tarea es darle la posibilidad de conseguir todo aquello que se le ocurra. Aquí hay un buen ejemplo de las ocurrencias de George que parecen no acabar. Son treinta minutos sin tregua de caos total. No sabemos cómo se le ocurre todo esto.

George Lucas

Quería esta toma de Boba con el casco de su padre porque ésa es la motivación de su personaje en el resto de los filmes. Luego pasamos a la Guerra de los Clones que es la acción en su mayor expresión. Es la batalla que siempre quisimos hacer en Star Wars. Nunca había tenido la oportunidad de hacer un filme con un lienzo mucho más grande y dinámico sobre el que pintar.

Ben Snow

Queríamos mantener una cierta conexión con la realidad. Queríamos utilizar material fotográfico real. Así que varios fuimos al sudoeste de los EE.UU donde fotografiamos muchas imágenes como dos mil, de diferentes paisajes y demás para esta escena.

Trasladamos las fotografías a mosaicos e hicimos grandes versiones panorámicas para el fondo de estas tomas. Luego usamos las imágenes digitales para las tomas de vuelo y para juntar los primeros planos con el fondo.

Pablo Helman

George tuvo una gran idea para el holograma donde tenemos a todos los personajes los buenos y los malos.

Todo el mundo observa la situación y evalúa los daños.

Ben Snow

Los clones se parecen a los soldados. Resultó un problema hacer que todo el mundo tuviera claro que aquí los clones son los buenos. Rob, te pasaste un poco celebrando que George decidiera añadir clones detrás de todas estas naves.

Rob Coleman

George quería, podemos ver en tomas como ésta, que está claro que los Jedi dirigen a los clones y los clones son los soldados que conocemos después. Queríamos asegurarnos de asociarlos con los Jedi. Así que hay tomas de los clones justo detrás de Obi-Wan y Anakin dentro de las naves. El público puede pensar que son personas disfrazadas pero nunca se hizo un atuendo de soldado clon. Cuando los vemos en pantalla, son digitales.

Ben Snow

Inicialmente quise hacer uno de sus trajes. Para que estuvieran en su elemento. Estuve pensando en ello.

Cuando dijeron que los querían disfrazados le dije a George que quizá era el momento de comenzar con el traje. George me miró y dijo «Acabas de darme un R2-D2 y un C-3PO digitales. Lucen muy bien. Los clones tendrán un aspecto maravilloso». Todas estas tomas de los clones con sus trajes son digitales.

Rob Coleman

Hay literalmente miles de clones en tomas así. Todos con movimiento controlado y animados. Los vehículos enormes, el terreno, todo es digital.

George Lucas

Al principio, cuando imaginé Star Wars ésta es una de las cosas en las que pensé. En esa época, no podía ni contemplarlo. Podía fantasear al respecto en mis sueños pero ni se me ocurría pensar en incluir una secuencia así en un guion. No era posible.

La primera explosión de esta guerra intergaláctica era el tipo de secuencias en las que pensaba y luego rápidamente las reducía a una simple batalla en la Estrella de la Muerte y al final las expandía con las naves andantes en situaciones muy controladas. Ya me liberé y puedo hacer que las escenas de acción sean como siempre había deseado.

Rick McCallum

Mucho más tarde, en el proceso de posproducción a George se le ocurrió lo de la Estrella de la Muerte y dio mucha más importancia al proceso de encontrar a Dooku.

George Lucas

Por haber añadido esta escena se me ocurrió la idea de incluir aquí un esquema de la Estrella porque los geonosianos construyen robots y cosas. Son como obreros de la construcción. Son ellos quienes construirían la Estrella de la Muerte. Esos cuya muerte ahí preocupaba a Jay y a Silent Bob. Pero al final son simplemente termitas grandes.

Pablo Helman

Esta fue una toma difícil porque sólo tuvimos dos semanas para hacerla y no disponíamos de plató. Este es un plató muy elemental fotografiado y pintado digitalmente. La nave neimoidian venía del Episodio I la gente fue introducida mediante pantalla verde, y Dooku es digital.

Ben Snow

Aquí se ven muchos elementos que añadimos mucho humo y todo lo demás. Mucha destrucción. Se ve el efecto del viento en la ropa de Yoda. Pueden verse algunas fotos que tomamos.

Rob Coleman

Los clones se hicieron para verse de cerca. Puede verse que están sucios y deteriorados. Es a propósito. No queremos que parezcan digitales. Debían parecer envejecidos, que han combatido.

George Lucas

Intentamos dar realismo a esta batalla mediante acercamientos, sacudidas de la cámara y con una fotografía en general áspera que transmite energía pero también mediante tomas completamente digitales. No son reales. No hay cámaras ni sacudidas ni acercamientos.

Ben Snow

Queríamos que la cosa fuera muy descarnada y con un tono como el de los filmes de guerra que se han visto en los diez últimos años además de transmitir lo épico de la batalla. Así que incluimos muchas sacudidas de cámara y demás. Metimos mucho humo y explosiones. También utilizamos acercamientos veloces y las técnicas de fotografía de guerra para intentar darle ese aspecto de batalla descarnada.

Dunas de arena - Filmamos un gran escenario miniatura con un color neutro y acabamos poniéndole más color porque no era lo suficientemente rojo para concordar con el resto de Geonosis.

Fue difícil hallar los materiales. Acabamos usando cáscaras de nueces para obtener una textura de grano fino.

Aquí hicimos un trabajo increíble de fotomontaje en el que tomamos una toma de Padmé rodando por una duna que filmamos en una cantera y la reemplazamos con una duna miniatura. Tuvimos que igualar la animación original hacer una capa con control de movimiento y reemplazarla.

George Lucas

Esta escena en que Padmé se cae de la nave no lucía bien cuando la editamos. Así que en la edición, seguí recortándola hasta que se cae y siguen volando. La miramos y uno de mis asistentes de edición dijo «Parece que debe ocurrir algo, pero no ocurre».

Yo dije que aparentemente no se podía resolver recortándola. Así que decidí volver a filmarla y añadirle material para que tuviera más impacto. La filmamos de nuevo con Hayden y Ewan y al contrario de lo ocurrido la primera vez se puso de manifiesto la cuestión central que era... «Si vuelves, te expulsarán de la Orden Jedi». Ese nivel de confrontación no se había puesto de manifiesto.

Ben Snow

Aquí oscurece y queríamos dar la sensación de que se pone el sol. Casi todo esto son grandes fondos digitales que emplean mucha de la fotografía que filmamos en el sudoeste y posteriormente juntamos. Es una gran toma de simulación que hizo el equipo de Rob combinada con muchos elementos pirotécnicos que filmamos específicamente para esto. Todas las explosiones filmadas para la Guerra de los Clones.

Pablo Helman

Esto fue muy difícil por muchas razones. Creo que el plató sólo estuvo en el lado izquierdo. Obviamente, la electricidad y las espadas son digitales. A medida que la cámara se acerca a los personajes Por ejemplo, esta vista es con pantalla azul.

George Lucas

La batalla final con espadas es una tradición de Star Wars. Lo que hace es tomar una batalla general y convertirla en una batalla personal. El reto es que debo tener tres batallas y las tres tienen que ser distintas. Y tenía que comenzar a mostrar que Dooku tiene poderes similares a los del emperador. Tiene poderes Sith y poderes del lado oscuro pero al final todos pelean con espadas. Así que tratamos un poco el tema Sith al principio para desprendernos de Anakin y que Obi-Wan tenga su pelea. Luego, todo lo ocurrido con Padmé se filmó en una de las últimas sesiones porque me di cuenta de que la había perdido al contar tantas historias y hacer tantas cosas. No pensé que podía pasar de la pelea con espadas a tratar con ella. Pero al ver el filme, me di cuenta de que uno quiere ver lo que le ocurre. Antes, entraba corriendo al final pero uno quiere saber cómo llega ahí y hay que contar la historia.

Rick McCallum

Esta es una secuencia maravillosa donde exploramos la capacidad de crear un doble digital para Christopher Lee.

Pablo Helman

A pesar de ser un actor maravilloso tenía 79 años cuando filmamos esto. Así que no podía hacer la mayoría de estos movimientos. Un doble realizó la acción en ciertas tomas y sobre éstas reemplazamos la cara del doble con la cara de Christopher Lee. En otras tomas lo reemplazamos completamente.

George Lucas

Tras el nivel uno de la pelea con espada de Obi-Wan necesitaba progresar al nivel dos con Anakin. Cada vez que tenemos una pelea con espadas, debe ser más intensa. Así que se nos ocurrió la idea de que Obi-Wan le pasara su espada a Anakin para que pudiera luchar un poco con dos espadas. Luego hice que Anakin cortara un cable para verlo en la oscuridad. De nuevo, quería volver a mis orígenes en cuanto a filmar una escena visual. Como un poema tonal de espadas láser moviéndose en la oscuridad y haciendo que la idea sea más visual que un mero combate.

Rick McCallum

Sin importar quiénes seamos ésta es una de las grandes presentaciones. Maestro Yoda. Conde Dooku.

La primera vez que vi esto con un público fue en Londres. Cuando comienza a dar una paliza no se oye nada durante cinco minutos después de la secuencia. Se necesita un momento así. Un momento que la gente ha estado esperando.

Obviamente, siempre va a ser una secuencia difícil. ¿Cómo hacer que una especie de rana de 75 cm luche contra un sujeto de dos metros? Nunca supimos si iba a quedar bien o no. Creo que Rob hizo un trabajo excepcionalmente brillante porque podía haber acabado siendo completamente absurda.

Rob Coleman

Si hubo una secuencia en el filme que me mantuvo despierto muchas noches fue ésta. En el guion original, comenzaba a luchar con su espada láser. John Knoll, Pablo Helman y yo le dijimos a George mes tras mes que podíamos hacer esta escena creíble. Pensamos que si nos metíamos en la pelea demasiado rápido el público no creería que Yoda, un personaje que saben que tiene 800 años, pudiera moverse con tal rapidez y habilidad. Así que le hablamos a George del «Combate del mago» y George lo añadió a la secuencia. Creo que ayuda de verdad al público a viajar con Yoda y a encontrar la fuerza interior y la energía para luchar contra este malvado Maestro Jedi, este Lord Sith.

George Lucas

Le tenía mucho miedo a esta secuencia y no sabía cómo la sacaría adelante porque suponía el mayor riesgo de todo el filme. ¿Podría hacer que esto pareciera real y creíble o

acabaría siendo completamente absurdo? Tiene el humor de un vejete que se convierte en Superman y luego vuelve a ser un viejo. Me divertí, pero sin hacer que pareciera tonto, lo cual temía. Estuve preocupado hasta el momento en que los animadores me mostraron la toma en que entra y luce rudo. De repente, Yoda, con su actuación y con la manera en que Frank Oz lo dobló me convenció de que es un sujeto rudo al que hay que respetar. No es una transición donde uno diga... «Ay, por favor». Es como «Sí, esto es lo que esperábamos».

Ben Snow

Me gusta cómo resaltan su forma de andar al hacer que parezca que resopla. Y cómo parece decir «Es la hora de la verdad. Tengo que encontrar la fuerza y la energía para luchar contra Dooku». Es esta transición. Se arma de energía. Creo que es un gran momento.

Rob Coleman

También es importante la manera en la que Yoda sale de la pelea. En la última toma, al volver a él, vemos el cansancio en su rostro. Lo vemos hacer acopio de fuerzas, como hizo tras sacar la nave del pantano en El imperio contraataca.

En este momento de aquí. Asume lo que pasó y se transforma de nuevo en ese personaje de 800 años y camina hacia sus camaradas.

John Knoll

El Navío Solar del conde Dooku se acerca a Coruscant. En teoría, un navío solar emplea presión de fotones como propulsión igual que un velero en el mar. En la práctica, el que tenemos es muy pequeño para producir un empuje real.

Rob Coleman

Pero las alas de Watto eran muy pequeñas para volar.

John Knoll

Es Star Wars.

Rob Coleman

La física de Star Wars.

John Knoll

Este vuela por una parte reconocible de Coruscant y luego se dirige a este distrito industrial abandonado de Coruscant.

Rick McCallum

Esta es una de mis secuencias favoritas porque vemos llegar al Navío Solar y meterse en este edificio enorme.

Al hacerlo, puede verse a Christopher Lee cuando se levanta de su asiento y camina hacia la salida.

Rob Coleman

Es un conde Dooku digital el que se levanta y que baja de la burbuja del Navío Solar.

Vamos a pasar al Christopher Lee real que sale por la rampa del plató a escala real que teníamos en Sidney.

George Lucas

Mostramos que Dooku es Darth Tyranus un Lord Sith y que es aliado de Darth Sidious y Darth Sidious es el que manda y todo va como él quiere. El emperador continúa teniendo la sartén por el mango.

Pablo Helman

Esta es una toma muy difícil en la que trabajaron Yusei Uesugi y Grady Cofer. Es la última vez que vemos el Templo Jedi. Vemos que el filme adquiere un tono cálido rojo muy saturado para recalcar la gravedad de la situación cuando Obi piensa que ganaron y Yoda sabe que no ganaron sino que la guerra ha comenzado.

Rob Coleman

Sabía que al hacer esta secuencia en el Templo Jedi la última toma en que vemos a Yoda aquí iba a ser muy importante en cuanto a su actuación. La razón es que es muy sutil. Observen sus ojos, las cejas, las orejas. La actitud de este personaje es importantísima. George fue muy específico sobre este momento que van a ver en la última toma.

Ben Burt

Con Star Wars y con Encuentros cercanos del tercer tipo y con muchos filmes que nacieron y crecieron en esta era de filmes veraniegos taquilleros pronto se descubrió que una manera de dar un clímax apropiado a un filme era que la banda sonora fuera lo más profunda y ruidosa posible. Como el estruendo de un terremoto. Ese estruendo podría ser el de una nave que despegue o que aterrice o la destrucción de un mundo o de un planeta.

George Lucas

Este es el comienzo del imperio. Se puede ver que las mismas naves y todo lo demás tienen el mismo aspecto de lo que al final se convierte en el imperio. Iba a hacer de dos formas la escena de la boda. Una en que ella tomaba la mano de metal de él y otra en que ella tomaba su otra mano. Inicialmente la filmé tomando su otra mano porque me pareció lo más gentil. Tras ver el filme, decidí que sería mejor también que la tomara con su mano de metal y que se viera la influencia de Darth Vader. Filmamos eso después. No pudo incluirse en la versión del cine pero sí en la digital y en la de DVD.

Pienso en estos filmes en conjunto. En última instancia, pienso que son 12 horas y 6 pares.

Volver para hacer la historia anterior ha resultado un desafío interesante. La versión original se diseñó para ser IV, V y VI. Se empezaba viendo por el medio. Lo que me interesó más de ir al principio fue que puedo abordar cómo se creó el imperio cómo una sociedad pasa de ser democrática a ser dictatorial y al mismo tiempo contrastar eso con una historia personal sobre cómo alguien bueno se convierte en malo.

Rick McCallum

Nunca me gustó este crédito. Pensé específicamente que, al hacer los créditos este crédito sería el primero pero aún no he podido corregir eso. No, es una broma.

Revenge of the sith



Les habla **George Lucas**, el director de La venganza de los Sith... la tercera entrega de la saga de Star Wars.

Hola, soy **Rick McCallum**, productor del Episodio III.

Soy **Rob Coleman**, director de animación.

Yo soy **John Knoll**, supervisor de efectos visuales del Episodio III.

Rick McCallum

Y sin duda uno de los mejores supervisores de efectos especiales.

John Knoll

Esta es la famosa apertura. Yo hice la apertura en las tres películas. Se hizo exactamente igual, utilizando los mismos archivos fuente y sustituyendo el texto viejo por el nuevo.

George Lucas

Esto se hizo al estilo de las series de la matiné de los sábados de los años 30 que generalmente tenían doce episodios. Todo se hizo en ese estilo. Todo, desde la actuación al diseño de la apertura. Incluso los elementos de la historia están basados en un estilo específico muy típico de los años 30.

Rick McCallum

La película se estrenó en más de cien países simultáneamente.

Rob Coleman

George siempre quiso que el principio fuera épico. Eligió especialmente esta enorme nave Jedi. Para quienes vimos la trilogía original, es un preludio de lo que veremos en el Episodio IV cuando una nave muy parecida pasa sobre la cámara.

George Lucas

Esta secuencia dura varios minutos. Probablemente sea la toma continua más larga de todas las películas. Quería algo que indicara una guerra que presentara a los dos personajes principales a quienes reconocemos por las dos naves y que dejara en claro que hay una batalla pero que, a su vez, revelara las cosas de a una.

John Knoll

Primero vemos las naves mayores luchando entre sí. Es algo que no habíamos visto en Star Wars: ¿Cómo se atacan estas naves de 1,5 km de largo?

Roger Guyett

No se dispararían a tanta distancia. Estarían lado a lado, disparándose como viejos galeones españoles.

George Lucas

Con la tecnología digital, podemos hacer estas tomas que tanto nos costaba lograr hace algunos años. Fue una forma de hacer nuestros sueños realidad en ILM y también como cineasta.

John Knoll

Lo que vuela y le pega a ese crucero espacial es un fregadero de cocina.

George Lucas

En ILM dijeron que allí había de todo-menos un fregadero.

John Knoll

Así que agregamos uno. Esta toma inicial tiene muchos elementos y completarla nos llevó un poco más de un año.

Rob Coleman

George creía firmemente que había que coreografiar las naves. Nos recordó que estaba muy conforme con lo que ILM había hecho en Pearl Harbor. Así que contratamos a Scott Benza y Glen McIntosh los estupendos animadores principales de esta secuencia. Unos seis o siete animadores trabajaron con ellos.

George Lucas

En esta toma establecemos... Tengo que mostrar el hecho de que los clones existen. En la toma se ven ambos clones y parecen... Es una manera sutil de establecer la realidad de los clones. En estas primeras tomas, hay mucha exposición. Todo, desde las primeras X-wings hasta los viejos droides buitres y además lograr una secuencia emocionante con algo de suspenso.

Rick McCallum

Un clásico de George: ¿Cómo relato una historia visualmente, sólo con efectos y música?

John Knoll

Una cosa que diferencia esta batalla espacial respecto a los otros filmes de Star Wars es que decimos que no ocurre exactamente en el espacio. Estamos en la atmósfera superior de Coruscant, lo que nos da la excusa para crear resistencia. Se ven estelas de humo detrás de las naves incendiadas. Hay pedazos de atmósfera, humo en el aire.

Rick McCallum

George siguió modificándola hasta que terminamos, un año y medio después.

Roger Guyett

Recuerdo que él la veía una y otra vez y la acertaba. Y también lo que el público debería mirar. ¿Lo recuerdas? Algunas de las explosiones cuántos droides había, si tenía la cantidad adecuada de cosas.

John Knoll

Siempre buscábamos la manera de hacer más atractiva la toma. A esta toma le vendrían bien dos naves chocando en el fondo o que algo se incendiara

George Lucas

Quería hacer una secuencia de batalla espacial diferente. Así que inventamos estos droides pequeños que salen de los misiles.

Rob Coleman

Los droides zumbadores fueron algo nuevo. Eran muy divertidos. Nos recordaban a arañas. Eran repulsivos y destrozaban la nave de Obi-Wan.

George Lucas

Era un enfoque distinto para el bombardeo de los misiles y yo quería hacer algo un poco más interesante y raro.

Rick McCallum

Así es como George se divierte más. Cuando se sienta con su editor con Roger y Ben VJett Sally, que era el asistente del editor y juega un poco con esas cosas.

George Lucas

El objetivo de este comienzo es establecer que Obi-Wan y Anakin son compañeros que Anakin ya no es un aprendiz Padawan que son amigos y confían el uno en el otro. Es importante transmitir esto para que hacia el final del filme entendamos la tragedia de que deban luchar entre sí.

Rick McCallum

La metodología de trabajo es ésta: él nos llama, vemos la secuencia juntos y luego nos dice «Necesito un primer plano de esto», «Quiero que agreguen dos droides zumbadores más a esta ala». «Quiero que Anakin trate de deshacerse de estos droides zumbadores». «Un plano medio con lente de 50 mm».

Todo muy preciso. Y luego los muchachos intentaban completar esas tomas. Hacíamos entre diez y doce tomas diarias. Y era fascinante observarlo al tener la oportunidad de dirigir desde el sillón.

George Lucas

Esto indica que son iguales aunque Anakin cometa algunos errores. Obi-Wan comete algunos errores. Ninguno tiene más control que el otro y eso es lo importante en esta secuencia. R2, dale al ojo central del droide. También me gusta que haya un duelo entre

R2 y uno de los zumbadores para que R2 quede como un héroe. Esta es su película de acción por eso, siempre que pude incluirlo en una secuencia de acción lo incluí, porque sabía que en la primera mitad tenía oportunidad de hacerlo, pero en la segunda mitad los droides casi todo el mundo se va. Esto no me gusta nada. En todas las películas dicen: «Esto no me gusta nada». Es nuestra frase cómica.

Rob Coleman

Este es un personaje digital: Obi-Wan saltando de la cabina. La razón, no podíamos conseguir un doble para hacer eso. Siempre es mejor tener una persona de verdad allí. Y hacemos trucos, reemplazamos una cabeza o una parte de un cuerpo.

John Knoll

Este hangar es una combinación de miniaturas y gráficos digitales. Casi no hay nada del set que se construyó en Sidney. Teníamos una parte del piso y una pequeña parte de pared en la que se enchufa R2 pero todo lo demás que lo rodea, se agregó después.

George Lucas

Esta parte del rescate ocupa unos 20 minutos de la película. Tenía un poco más de acción. Era un poco más intensa, pero decidí hacer algunas pausas. Hay una secuencia de acción y luego una pequeña pausa para recuperarnos. Luego otra secuencia de acción y otra pausa. Pero, en su conjunto, debía ser una secuencia de acción larga e intensa.

Rob Coleman

Aquí se ve un R2 digital, cuando atrapa al comunicador. Lo hicimos para las tomas en que necesitamos controlar a R2. Aquí entra Grievous, el villano nuevo de esta película.

John Knoll

Nos esmeramos para que Grievous tuviera un aspecto muy diferente. La armadura facial tiene un aspecto traslúcido.

Rob Coleman

Animar a Grievous fue muy divertido. Cuando podemos animar algo que no se definió anteriormente no hay necesidad de que coincida con alguien disfrazado y es emocionante para los animadores porque podemos crear todos los ademanes, todas las acciones y crear la manera de caminar y de moverse. Por ello, muchos animadores solicitaron trabajar en ese personaje.

George Lucas

Esta secuencia del ascensor es nuevamente para darle a R2 un poco de espacio y la oportunidad de estar en el filme. Me encanta R2 y quería una oportunidad para divertirme con él al comienzo de la película, cuando sabía que aún tenía tiempo de hacerlo. Y, repito, desarrollar la relación entre Anakin y Obi-Wan pues quería que la gente viera que

se sentían cómodos y se trataban amablemente, y que habían superado la irascible rivalidad que había en la última película.

Rick McCallum

Siempre sentí que la secuencia del ascensor era lenta.

Roger Guyett

¿En serio?

Rick McCallum

Creía que se podía acelerar la llegada al despacho de Palpatine sacando lo de R2 pero me equivoqué, causó una gran reacción en la gente.

Roger Guyett

Les encantó lo de R2.

Rick McCallum

Les encantó. Por eso soy productor. Siempre estoy en el lado oscuro.

George Lucas

Discutimos mucho si eliminábamos esta secuencia pero es una de mis preferidas, y me negué a sacarla y me gusta R2.

John Knoll

Aún soy un gran fan de las miniaturas. Creo que siempre parecen reales si se las filma correctamente. Creo que siempre parecen reales si se las filma correctamente. Y creo que eso es muy difícil de hacer con gráficos digitales. Llevar los gráficos digitales al mismo nivel es una lucha constante y de cierta forma, eso sólo se da con las maquetas. Una vez construidas, la iluminación en el escenario y la fotografía están limitadas por la física, debe ser algo que se pueda filmar. La única limitación para que parezca real con los gráficos digitales es la propia vista, y es mucho más difícil lograr un aspecto real con gráficos digitales.

George Lucas

En mi opinión, creo que para R2, ésta es la secuencia más cómica. Para los fans de R2, y yo soy uno de ellos.

Rob Coleman

Esta secuencia de R2 y los superdroides de combate se agregó porque George quería añadir una nota cómica para los niños del público, y R2 era el candidato perfecto para eso. Una pequeña explosión. George quería una explosión mayor pero nos quedamos con eso al final.

Roger Guyett

Esto fue una especie de mezcla del set real, ¿no?

Rob Coleman

—Sí. Y animación digital. Un gran entorno digital.

Rick McCallum

Fue quizá el set más grande que construimos para el Episodio III.

Roger Guyett

Me gusta ese detalle de la luz cuando cruzan con ese efecto de luz enrejada sobre ellos. ¿Y recuerdas esas esposas?

Rick McCallum

Sí. Originalmente, no se notaba qué lo sujetaba. Las trabajamos bastante y les cambiamos el color un par de veces. Eran rojas. El mismo Christopher Lee hizo eso. Lo cual es asombroso. 82 años. Es un fenómeno.

Roger Guyett

Hizo dos tomas.

Rick McCallum

Sí.

Roger Guyett

Pero la segunda vez le salió bien.

Rob Coleman

En esa toma pudimos haber usado un doble y colchonetas, pero era más fácil hacerlo con un personaje digital.

George Lucas

Tenía a Christopher Lee por un día y le costaba mucho hacer las luchas así que filmamos estos primeros planos del diálogo y los primeros planos extremos.

Rob Coleman

La mayoría de las tomas de esta secuencia son del doble con la cabeza sustituida. Las que no son primeros planos.

Rick McCallum

Discutimos mucho sobre la sustitución de la cabeza y George estaba medio nervioso. Christopher se esforzó por hacer todo lo que le resultaba posible.

John Knoll

Faltaban seis semanas para que se construyera este set. Todos los primeros planos de Lee se hicieron contra una pantalla azul.

Rob Coleman

En esta toma, Kyle interpreta la acción según la coreografía de Nick Gillard. Luego nos acercamos con cuidado y ponemos una versión digital de la cabeza de Christopher Lee. Tomamos fotos muy exactas de Christopher hicimos un escaneo de su cabeza y creamos una versión totalmente nueva de él para este filme y luego la agregamos.

George Lucas

Nos permitió hacer las escenas y que siguiera pareciendo Christopher Lee.

John Knoll

Me gusta cómo quedaron las tomas de sustitución de la cabeza. Lucen bien. En el Episodio II no hicimos tomas tan difíciles como éstas.

Rick McCallum

Creo que es una secuencia muy exitosa.

George Lucas

El asunto principal aquí es que puse a Dooku después de que murió Darth Maul para establecer que el asistente del emperador, o el otro Sith podía tomar un Jedi y convertirlo. En este caso, la idea es que Palpatine está probando a Anakin para ver si tiene la fuerza necesaria para ser su aprendiz y no le dice a Dooku lo que realmente se propone. Dooku cree que simplemente va a luchar contra él. «Muy bien, Anakin, muy bien. Mátao». Pero es una trampa del emperador para probar la fuerza de Anakin. Y cuando tiene la fuerza necesaria, lo cual prueba matando a Dooku el emperador está listo para convertirlo al lado oscuro para que sea su nuevo aprendiz.

Rick McCallum

Debo decir que aquí, hablo desde el lado oscuro realmente pensé que tendríamos problemas con la censura.

Roger Guyett

El corte de las manos.

Rick McCallum

Las manos y luego la decapitación, fue brillante. Pero creí que lo había hecho para darme cuerda porque habíamos hablado de la censura, y me alegró mucho que la haya dejado porque es una gran escena.

Roger Guyett

Lo es, ¿verdad?

Rob Coleman

Esas bandas alrededor de las muñecas se agregaron después en la producción para enfatizar el hecho de que lo retiene un campo de fuerza. Noten otra cosa. Verán que hay muchas naves al fondo. Hay gente que tiene que planear esa acción. La batalla tiene una continuidad y un curso aunque esté fuera de foco y detrás de nosotros. Debemos saber qué naves se mueven y qué acciones suceden y todo eso se planea en detalle.

George Lucas

Se ve que la intención de Palpatine es separar a Anakin de Obi-Wan. Había otras escenas en las que hacía lo que podía con chismes y cosas para evitar que Anakin confiara en Obi-Wan pero, al final, me pareció que era exagerado.

Rob Coleman

Volvemos a Grievous. Son todos clones digitales. Creo que ya todos lo saben. Cada uno de los clones es un personaje digital. Nunca se hizo un disfraz y siempre quise preguntarle a George por qué.

Rick McCallum

Toda esta secuencia es fantástica. Nada se construyó. Es todo digital.

George Lucas

La lucha de las naves de combate es de un viejo filme de piratas o de aventuras marinas del 1700 en que ambas naves se ponen lado a lado y a quemarropa intentan volarse la una a la otra. No habíamos visto una batalla así en nada de Star Wars. Y me pareció una buena forma de adentrarnos en la situación en que la nave debe hacer un aterrizaje forzoso. Fue una secuencia complicada. Y duraba bastante antes de que la acortáramos. Tenían diferentes experiencias en el ascensor diferentes experiencias en el hangar pero cuando compaginamos este principio por primera vez duraba casi una hora y debimos acortarlo a menos de media hora. La versión larga no es tan emocionante. A veces, es mejor ser breve.

Rob Coleman

Esta es una de las tomas que fueron difíciles de simular R2 cayendo sobre los droides. Muy difícil de simular por todas las piezas que se mueven.

John Knoll

Aquí hago una aparición muy breve. Soy la mano de Anakin que se aferra a los cables... allí.

Roger Guyett

Sé que mucha gente mencionó el nivel de detalle de esas naves a lo cual uno se acostumbra después de un tiempo. La cantidad de información que hay en cada cuadro. Tienen mucho contenido.

Rick McCallum

Bueno, están pensados para que se los vea dos o tres veces. Suele creerse erróneamente que en Star Wars filmamos todo en pantalla azul. Construimos 72 sets muy grandes para la película. Pero como hay tantos planetas diferentes siempre hay alguna parte de la secuencia o del set que tiene una pantalla azul. Al mirar hacia afuera desde el despacho de Palpatine no se ve una ciudad real, obviamente.

Con Grievous esperamos hasta el final, unos siete meses antes de terminar para trabajar en su personaje. No sabíamos cómo era su voz. No sabíamos exactamente cómo se integraría al resto de la acción. Pero creo que resultó ser un personaje fantástico.

George Lucas

Me gustaba la idea del escudo de rayos. Me gustaba que ellos cayeran en una trampa muy simple que uno cree que es una trampa, pero luego ve que quieren atrapar a Palpatine, pero también deshacerse de Grievous y ésta es la manera más rápida de llegar allí.

Roger Guyett

Me encanta esa toma.

Rick McCallum

He visto el filme en nueve países.

Roger Guyett

A la gente le encanta.

Rick McCallum

Así es. Es su momento preferido. Es decir, dentro de la primera media hora.

Rob Coleman

Que R2 le dé con un rayo al droide hizo reír a la gente y, para nosotros, fue divertido. Aquí tenemos el primer enfrentamiento entre Grievous y los Jedi.

George Lucas

Con el general Grievous, quería a alguien que evocara otra vez aquello en lo que se convertirá Anakin es decir, mitad hombre y mitad robot. En este caso, Grievous es 20% alienígena y 80% robot.

Rob Coleman

Para nosotros, Grievous siempre fue un personaje enfermizo. Y, por ende, esta tos que tiene y este movimiento de jorobado al menos para George, indicaban que este ser dentro del droide no funcionaba bien. Los sistemas aún no eran perfectos.

George Lucas

Es un eco de lo que está por ocurrir con Anakin como mitad máquina, mitad humano. Trabajamos mucho tiempo en su personaje. Probamos a muchos actores para el papel y finalmente oí una cinta de un actor llamado Alan Smithee que es el nombre que usan los directores cuando quitan su nombre de una película. Y esa voz fue la que más me gustó. Resultó ser Matt Wood... el editor de sonido, y su actuación fue la mejor. Trabajé con él en el personaje porque cuando grabamos, yo tenía bronquitis e hicimos unas tomas en las que yo me limité a toser. De ese modo, construimos un personaje más interesante. Para transmitir que por algo está en ese traje de robot. Obviamente estaba deteriorado, pero no quería que fuera como Darth Vader. Lo quería diferente y sin ese sonido de respiración artificial. Quería a alguien con asma.

Rob Coleman

Una de las cosas que me complacen de este filme es que pudimos usar tela digital. Tanto Grievous como sus guardias en esta secuencia tienen ropa y en este caso son de un género muy pesado. Para mí, agrega mucho al movimiento, a la realidad de esos personajes y ayuda a integrarlos, al menos para mí para que el público crea en ellos. La actuación y el movimiento de la animación sumados al movimiento secundario, a la acción superpuesta de la tela le aporta para mí, toda esa vida extra al personaje. Claro, es el desafío máximo porque hay actores reales que usan ropa junto a personajes digitales que usan ropa simulada. Tuvimos un gran equipo de simulación de tela dirigido por Juan Luis Sánchez.

John Knoll

Yo aproveché que teníamos un set armado, con todos los detalles y tomé muchas fotos de referencia de ese set. La maqueta de gráficos digitales se creó sobre la base de esas fotos.

George Lucas

Uno de los temas con Grievous era que yo no quería un villano grande y poderoso. Quería un villano astuto y casi cobarde que no fuera súper fuerte ni superpoderoso pero que, a la vez, fuera un buen luchador. Pero no quería a alguien más grande, fuerte y poderoso que los otros villanos que hemos tenido al pasar al próximo nivel. Quería que fuera ligeramente más parecido al emperador. Un sujeto ligeramente más sórdido y entre bambalinas. Por eso decidí que al final de cada pelea siempre corriera y se escapara.

John Knoll

Hay pantallas de gráficos por todos lados. Y había que ponerlas allí siempre porque no mostraban nada cuando estábamos filmando.

Rick McCallum

Cuando George me describió la escena supe que estaba totalmente loco.

John Knoll

Las tomas del reingreso fueron divertidas. Hacer que esto luciera bien fue un desafío. Allí, además, hay que representar muchas altitudes diferentes. En los filmes previos vimos a Coruscant desde la órbita y lo vimos al nivel de los edificios pero ésta es una oportunidad para mostrar vistas como ésta y como ésta, que están a mayor altura que lo que vimos antes.

Roger Guyett

Este aterrizaje forzoso me encanta. Es ridícula la forma en que la cosa derriba la torre.

Rick McCallum

Matando a tres millones de personas.

Roger Guyett

No es gran cosa. Estas tomas también me encantan. Cómo esta cosa trata de apagar el fuego. Es genial.

George Lucas

Esta toma en la que entramos a la nave es una toma conceptual, homenaje a Steve Spielberg porque le encantan estas tomas. Yo no suelo hacerlas.

Roger Guyett

Esta es una de las primeras tomas en las que intervine.

Rick McCallum

Una de mis favoritas.

Roger Guyett

—¿Sí?

Rick McCallum

Uno de mis fondos pintados favoritos. La segunda mitad más.

Roger Guyett

Sí, la segunda mitad es fantástica. Creo que ésos los hizo Yusei, pero Michael Di Como trabajó en ése. Michael Di Como colocó todas esas naves. Colocarlas le llevó casi seis semanas.

Rick McCallum

Esta fue probablemente la secuencia más difícil de todas.

Roger Guyett

Sí, no fue una de mis preferidas para hacer. Es una de esas escenas en la que uno no se detiene demasiado pero armarla fue realmente difícil, ¿no?

Rick McCallum

Por Dios, sin duda fue una de las secuencias más caras en parte porque estábamos a plena luz del día. Pero, en realidad, si se mira la toma anterior lentamente se ve que esta nave debería entrar debajo

Roger Guyett

Los aleros en la sombra.

Rick McCallum

Los aleros del edificio en la sombra. Nos habría ayudado.

George Lucas

Esta es la primera escena de diálogo real en la que se oyen las bromas entre ellos y se establece su relación de manera más verbal. En cada filme, Ewan siguió mejorando el acento y el modo de hablar para parecerse cada vez más a Alec Guinness y así lograr la transición con el Episodio IV. A medida que envejece, se parece más a Alec Guinness.

Rick McCallum

Parte del problema al filmar es cerca del mediodía. Es el sol menos favorecedor pero es el que George quería forzar y ver hasta dónde podíamos llevarlo y en parte es porque la luz no es muy favorecedora. No hay muchas sombras, todo el mundo está expuesto. Pero, para esta secuencia repetimos la toma una vez, agregamos personajes y la volvimos a editar por completo tres o cuatro veces. Una para transmitir realmente que Grievous era un personaje importante.

Roger Guyett

Una de las pocas escenas en que se ve a Jar Jar. Y dos de esos personajes son las hijas de George. Fue una de las primeras cosas en que empezamos a trabajar y también una de las últimas.

George Lucas

Este set fue complicado por las columnas. Si se las disponía en un plano, no lucían muy bien. Debimos posicionarlas irregularmente para que lucieran bien de toma a toma, porque todo este set es digital.

Rick McCallum

Estos momentos siempre son estupendos porque nos los cuenta George. Nos describe una secuencia. Eso ocurre un año o quizá dos años antes de empezar el rodaje. Nunca nos da un guion. O nunca nos da un guion completo. Creo que recibí un boceto del guion dos días antes de empezar a rodar. Y cuando habla y empieza a describir una secuencia se ve que, para él, empieza a cobrar vida.

George Lucas

El peinado de Padmé se hizo para que evocara a su hija en la película siguiente pero de manera más elegante. El atuendo de la princesa Leia tiene un estilo más Pancho Villa, revolución española pero aun así con el énfasis en lo que comúnmente se ha llamado el motivo orejeras. Este tiene un estilo más parecido a los indios hopi. Algo alejado de la mujer revolucionaria al estilo mexicano pero su hija se convierte en una revolucionaria más ferviente. Ese fue el estilo que usamos para ella. Tomé ese rumbo porque la madre es la que comienza la Alianza Rebelde.

Usamos una de las naves de un episodio anterior para reconocer a los separatistas porque no queríamos modernizar mucho la nave. Queríamos mantener la continuidad con el hecho de que la Federación de Comercio usó las mismas naves en todos los episodios. Y ésta especialmente hizo que se volviera sinónimo de los villanos.

Roger Guyett

Los elementos de este set. Esto es mitad miniatura y mitad fondo pintado, ¿no? Lograr que la escala del agujero fuera correcta fue bastante difícil para todos, creo.

Rick McCallum

Pero miren esto. Qué entrada. Una toma fantástica.

John Knoll

Grievous está muy impaciente. No espera que la rampa termine de extenderse antes de salir. La razón por la que Grievous tose en todas estas tomas se explica en un episodio del dibujo animado Las guerras clónicas que describe la acción que sucede antes de que empiece el Episodio III. Si recuerdo bien, se enfrenta a Mace Windu, quien le aplica una llave de estrangulación usando la Fuerza que provoca que tosa durante toda la primera parte de la película.

George Lucas

Y esto es para establecer la base en Utapau y que los gremios están allí y también que el lord oscuro de los Sith aún está a cargo de lo que pasa por allí y que eso aún está siendo orquestado por él. Pronto tendré un aprendiz nuevo mucho más joven y más poderoso.

La escena en el balcón del apartamento de Padmé en realidad se filmó después. Después de editar la película, me di cuenta de que no había muchas escenas de ellos en una situación normal.

Después de esto, todo se vuelve un poco más amenazador e intenso. Y precisaba algo que los mostrara en su vida cotidiana y se concentrara en sus esperanzas y sueños para el futuro los cuales se centraban en los niños. O el niño, en este momento. No saben que son mellizos. Un modo de establecerse en una vida normal antes de que todo empiece a desintegrarse, como ocurre en la escena siguiente.

Discutimos mucho si debería mostrar uno de estos sueños. Pero me pareció importante. En la última película nos referimos a uno pero ya que ésta se centra en Padmé

quería llevar al público a la tierra de los sueños para que entendiéramos un poco mejor lo que estaba pasando con sus premoniciones.

John Knoll

Estas tomas del brazo de Anakin fueron un desafío. En los fondos para efectos especiales, Hayden usó un guante azul con marcas blancas para el seguimiento. Luego hicimos coincidir los movimientos con mucho cuidado para colocar el brazo mecánico generado por computadora.

Roger Guyett

Se ven tantas imágenes distintas de Coruscant a través de las ventanas, de día, de noche. Hay tantas variaciones de esa ciudad que se ve allí fuera.

John Knoll

La galería de Padmé. No habíamos visto esta parte del apartamento. A George le gusta aprovechar partes de sets que no se determinaron en las películas anteriores. Si volvemos a ver algo, hacemos algo diferente con ello. En este caso, decidió que esta parte del dormitorio en la que estaba el armario, no era un armario. Era un pequeño corredor hacia la galería con lugar para guardar cosas en las paredes.

George Lucas

Se había pensado que esta escena transcurriera al amanecer pero teníamos tantas que decidí que ésta sería de noche, y entonces la oscurecimos un poco. Y creo que así logramos una escena levemente más ominosa. Fue algo que se logró en parte cuando combinamos las tomas y en parte con el ritmo que se le dio después de terminar la película.

Rick McCallum

Esa extensión del set tras su cabeza es algo bonito. Era una pantalla azul aislada pero esa pequeña pintura le da mucha profundidad. Una simple pintura. Sin construcción. Sin miniaturas. Hermosamente realizada.

George Lucas

Esta escena describe la trama general la cuestión de la muerte de ella y el dilema en que están porque no deberían estar casados. Una especie de crisis doméstica que apuntala toda la película antes de que entre el emperador y lo lleve a él al lado oscuro. La razón por la que se vuelve hacia el lado oscuro se plantea allí cuando discuten el dilema y el temor que él tiene de perderla.

John Knoll

No habíamos visto esta parte del templo Jedi, la base. Esa es la miniatura que construimos para el Episodio I. Pero la modificamos para agregarle esa entrada.

Rob Coleman

Nos dio una gran escena entre Yoda y Anakin. Para mí, reveló mucho lo que le estaba pasando a Anakin y usó a Yoda y su sabiduría para ayudar a Anakin.

George Lucas

Para enfatizar el dilema que tiene Anakin por el miedo de perder a Padmé.

Rob Coleman

A nivel de animación, nos dio esta gran actuación. Es una escena en la que compartimos la pantalla con otro actor y tenemos esta grabación fantástica con la voz de Frank Oz. Estamos satisfechos de haber alcanzado esa sutileza con Yoda que aún no habíamos logrado.

Es el miedo a perder a alguien que ama que es la otra cara de la codicia. En lo que se refiere al emperador es la codicia por el poder, el poder absoluto, sobre todo. Para Anakin, es el poder de salvar a quien ama pero, fundamentalmente, es ir en contra del destino y lo natural. Pero cuando cree que va a lograr ese poder entiende que podría tener el poder de ser emperador del universo aún más poderoso. Tener algo de poder lleva a querer más y más poder. El clásico el poder corrompe esto es el poder corrompe en acción. Cuando intenta algo simple, aunque no tan simple rescatar a alguien de la muerte ve que puede tener el poder de hacer lo que quiera.

Roger Guyett

Algo que hacen los equipos es manejar los diferentes recursos de la película. Y los recursos son los diferentes entornos y criaturas. Se puede dedicar el mismo tiempo a crear una criatura para una escena que dura dos tomas que para algo que aparece en el 50% de la película. Y cada una de estas criaturas, de los edificios, y todo ya sea hecho en el taller de maquetas o creado digitalmente lo diseñó alguien, con mucho esfuerzo para que resulte tan real como sea posible.

John Knoll

Aquí hay un fondo pintado de Coruscant muy bonito. Lo hizo Yusei Uesugi, y quedó realmente bien. Este es otro caso en que George toma parte del despacho de Palpatine que habíamos visto en el Episodio II. Hay una parte que no se había construido y él le agregó algo. Este corredor que lleva a la derecha esa parte del set no se había construido. En esta película, construimos esa parte y añadimos este corredor que lleva a su aposento privado.

George Lucas

Esta es una jugada de Palpatine para empezar a causar problemas entre Anakin y el Consejo, al enviarlo allí. Palpatine se interpone entre el senado y el Consejo porque normalmente el Consejo Jedi está bajo la autoridad del senado y como él preside el senado, es como estar bajo su autoridad. Pero él exagera esa situación para lograr dominar al Consejo por completo.

Rick McCallum

El fondo pintado de esta secuencia es muy hermoso por la calidad de la luz, la sensación de tragedia inminente. Es la primera vez que vemos que Anakin, no diría que se desquicia pero comienza a mostrar signos de egoísmo comienza a ensimismarse. Creo que el cielo, la pintura misma y la escena, reflejan todo lo que comienza a generar su conmoción interior.

George Lucas

Comencé a hacer el filme durante la guerra de Vietnam. Y era el período en que Nixon se postulaba por tercera vez o intentaba cambiar la Constitución para poder postularse y eso me hizo reflexionar sobre cómo las democracias se vuelven dictaduras. No hablo de derrocamientos, golpes de estado o ese tipo de cosas. Sino de las democracias que se entregan a un tirano. Por ello leí algo de historia, y analicé cómo luego de que el senado de la antigua Roma mata a César entregan el imperio a su sobrino y lo hacen emperador. Y lo mismo pasó con la Revolución francesa. Después de esforzarse tanto para hacer una revolución y deshacerse del rey y de toda la gente en el poder terminan entregando la democracia a Napoleón y lo hacen emperador. Tiene que ver más con un precedente histórico. Y pasa con mucha frecuencia, más de lo que se cree. Generalmente se cree que es un grupo el que toma el poder. Y en el siglo XX moderno eso sucedió mucho en las repúblicas bananeras en las que un general toma el poder y lo hace por la fuerza. Pero es más interesante cuando es cedido para compensar el hecho de que los representantes electos no acuerdan nada y son corruptos. Y por lo tanto, para arreglar el embrollo se le permite a alguien que venga a componer las cosas.

En esta escena con Obi-Wan y Anakin planteamos el hecho de que hay tensión entre los Jedi y Palpatine, el canciller supremo. Y esa tensión entre ambos hace que Anakin quede atrapado en el medio. Palpatine lo sabía cuándo lo puso en el Consejo Jedi porque sabía que al Consejo le caería mal. Y Anakin también lo sabía. Pero cuando se encuentra en esa posición se genera una tensión cada vez mayor entre el Consejo y Anakin. Y aunque Anakin aún es leal al Consejo, está en una situación difícil.

Roger Guyett

Esto es clásico de Star Wars aunque con un set muy limitado cuando entran a escena, ¿no?

Rick McCallum

Definitivamente. Con todas las extensiones. De hecho, fue algo que se nos ocurrió después. Decidimos trasladar la secuencia a una zona para poder mostrar mejor la complejidad del templo Jedi. Era mucho más que sólo la habitación que habíamos visto y Gavin logró disponer los pocos elementos que componen una pequeña escalera. Y se vuelve un set enorme, monstruoso.

Rob Coleman

Me encanta la luz de esta secuencia. Para mí era una secuencia entre tres poderosos maestros Jedi y para George también era un homenaje a Los siete samuráis especialmente esta toma. George nos pidió que se frotara la cabeza.

George Lucas

El samurái principal en esa película se afeita la cabeza y finge ser monje y está todo el tiempo frotándose la cabeza recién afeitada y de allí surgió ese pequeño gesto de Yoda.

Rob Coleman

Ese fue un pequeño momento Kurosawa de Lucas. En esta secuencia también se ve la luz refractada por las orejas. El resplandor de la oreja más lejana hace que la piel parezca más real. Otra cosa que hicieron los directores técnicos fue agregarle profundidad a Yoda. Cuando filmamos actores reales, parte del rostro está en foco y otras partes están fuera de foco, y con Yoda hicimos eso.

Esta escena tiene como fin mostrar que la presión que sufre Anakin está comenzando a separar a Anakin y a Padmé. Ella cree firmemente en la democracia y en cómo deben ser las cosas y Anakin ahora está confundido respecto de estas cuestiones.

Comienza a vislumbrarse que Anakin es leal al canciller no al senado, y no necesariamente a la democracia. A él le molesta bastante que ella cuestione lo que hace Palpatine porque ataca a su amigo y mentor. Y él está confundido porque se siente sometido a distintas presiones.

Roger Guyett

Lo que me volvía loco era el tránsito que se ve constantemente por la ventana. Para que el proceso sea mucho más eficiente se crean herramientas que permiten colocar vehículos pero se las creó principalmente para las escenas nocturnas. Cuando había una escena diurna con ese tránsito siempre nos planteaba dificultad.

George Lucas

Se cortaron escenas en las que, a partir de este momento empezamos a ver que Padmé se involucra con la Alianza Rebelde. Y hay escenas con ella y Mon Mothma y Bail Organa en las que empiezan a crear la Alianza Rebelde. Que es un modo de que formen un grupo en el senado para contrarrestar lo que pasa con el canciller. Esta escena en la ópera Fue divertido hacer una escena grande con todos vestidos elegantemente. Puse a mis dos hijas en el vestíbulo y dijeron que no lo harían si no aparecía yo también así que terminé con la cara azul hablando con mi hija menor y mi hija mayor en el centro hablando con su novio.

Rick McCallum

Me alegró que por fin apareciera en una de las películas.

Rob Coleman

¿Ven al del palco del medio con el hongo en la cabeza? Soy yo.

John Knoll

Mi cuarta y última aparición el palco de productores y supervisores. Roger, Rob, yo, Janet, Jill y Denise estamos todos en el palco mirando el espectáculo.

Roger Guyett

Todos los productores. Todos están en los diferentes palcos.

Rick McCallum

Por supuesto.

Roger Guyett

Todos los supervisores de gráficos digitales

George Lucas

Originalmente, esta escena debía ser en el despacho de Palpatine y yo ya había hecho cuatro escenas en el despacho y hacer otra escena con él sentado en el despacho, hablando no iba a funcionar.

Rick McCallum

Y a George se le ocurrió la idea de un espectáculo y a las 10::00 de esa noche, ya habíamos acordado lo de la ópera. La ópera sería Das Calamar. Sería en el palco de Palpatine.

George Lucas

El departamento de arte fabricó sillas. Construyó unas sillas de la noche a la mañana, literalmente y las pusimos en unas plataformas azules. Llamé a ILM y empezamos a diseñar lo que llamamos un ballet acuático. Lo llamamos El lago de los calamares, hecho por el ballet de mon calamari que es el grupo de baile del planeta del almirante Ackbar.

Rob Coleman

En el set en Sidney George y Rick se me acercaron sonriendo diabólicamente y me dijeron que habían agregado lo que llamaban El lago de los calamares a la película. Sinceramente, pensé que bromeaban. No los tomé en serio hasta que vi imágenes que venían del rancho mientras aún rodábamos la película. Nos llevó algunos meses lograr el diseño de cómo sería unas esferas de agua ingravidas que flotaban en el espacio de un teatro. Los directores de arte diseñaron a los bailarines con largos gallardetes.

George Lucas

Hay dos escenas de seducción y ésta es una de ellas. Es una escena muy larga que debe desarrollarse de manera muy metódica lo cual es muy atípico para Star Wars. Creo que el cambio de entorno lo vuelve más interesante. Se combina el diálogo con lo que sucede y nadie se aburre.

Rick McCallum

Es una escena muy inquietante. Es tan audaz y tan atrevido plantearla en ese tipo de ambiente y tener al frente ese globo raro, la música y tanta información esencial respecto al origen de Anakin. La abrumadora e increíble confesión de Palpatine no sólo de cómo llegó al poder sino también de ese elemento crucial que es el anzuelo que finalmente arrastra a Anakin hacia abajo.

George Lucas

Me encanta Ian en esta escena. Ian estaba con laringitis y casi no podía hablar pero logró pasar el día. Estaba perdiendo la voz mientras hacíamos la escena. Le dio una cualidad interesante a la voz que se da sólo en esta escena y no sustituimos el diálogo. Originalmente la mantuve porque me gustó cómo se desarrolla. La intriga política que ocurre en toda la saga o al menos en los tres primeros filmes, es bastante sutil en los dos primeros, o al menos en los tres primeros filmes, es bastante sutil en los dos primeros. Tiene que ver con intereses comerciales y con la realidad corporativa y con las maquinaciones del senado.

También es el ascenso de Palpatine de simple senador a canciller y ahora de canciller a emperador. Por eso quisimos darle un tinte político a este complot. No se entiende bien qué sucede, ni las cuestiones de fondo pero creo que ahora, que se ve adónde conduce todo. Se entiende mejor la trama de los dos primeros filmes que conduce gradualmente a esta escena en la que se revela lo que sucede en la esfera política. Pero se ha acumulado progresivamente y en los Episodios IV, V y VI, los otros filmes. También se ven los vestigios de esta situación política. Es un círculo completo que abarca toda la saga y muestra cómo serán las cosas después del Episodio VI cuando vuelve el senado y se restituye la democracia porque ahora sabemos cómo era al principio. Ya era una democracia en el Episodio I, aunque no era muy efectiva por la corrupción y las rencillas mezquinas.

Rob Coleman

Ahora vamos a Kashyyyk, el mundo de los wookiees. La idea era que las naves wookiee tenían la forma de criaturas que vivían en su mundo. Los catamaranes son grandes barcos de teca con alas de libélula, pero en realidad son mecánicas.

Rick McCallum

En este caso, como había tantas tomas de efectos para intentar no malgastar tanto tiempo en muchas de estas pinturas decidimos ir a filmar en Tailandia, China, Suiza, Túnez y compilar todos los fondos posibles para los muchachos. Este fue el primer lugar donde enviaron a Roger tuvo que correr a China.

George Lucas

El otro aspecto de esto es que empieza a definir aún más las transmisiones por holograma, cómo se reúne esta gente que algunos son hologramas y otros no. Esta vez lo

hice desde el otro lado. Suele verse el templo Jedi con algunos hologramas. Ahora se ve desde el lado de Yoda.

Rick McCallum

Yo no podía creer que te tragaste el anzuelo cuando dije que sería una toma fácil para un momento de la película.

Roger Guyett

Sí, ésta es verdaderamente una escena muy complicada debido a las piezas que se usaron. Creo que terminé pasando unas tres semanas en China fotografiando todas esas montañas del fondo. Incluso el agua. Craig Hammack supervisó la animación digital pero mucha del agua se hizo por computadora y una parte la hicimos en la bahía cerca de Oakland, en California. Creo que lo que más me emocionó fue la idea de hacer allí esa especie de desembarco del día D. Y esto es una combinación de wookiees reales y digitales. El trabajo en esa escena fue muy difícil pero creo que al final quedó bien.

El árbol enorme es una miniatura. En una toma como ésta, en la que pasan tantas cosas se trabaja muchísimo. Es increíble todo el trabajo que se necesita para armar estas escenas. Pero mucho del trabajo del agua fue digital por el nivel de interacción necesario para el tanque droide que se estrella. Sin embargo, quizá resulte ser una persecución inútil.

George Lucas

Esta es la última escena del filme donde Obi-Wan y Anakin aún son amigos. Quise que este momento tuviera esta realidad insinuándose sobre el hecho de que su relación se ha deteriorado que Anakin intenta restablecer que Obi-Wan es una figura central muy fuerte. Él es la roca y no se altera del mismo modo emocional en que lo hace Anakin y puede restablecerla e intentar dar una respuesta serena y racional a las cosas. Pero al final de esto se empieza a ver que, aunque parece que Anakin está contento con la relación en realidad, no es así. Le preocupa lo que piensen de él. En la escena siguiente se verá que le preocupan sus motivos y su confusión y le molesta que el Consejo y Obi-Wan no confíen en él.

Rick McCallum

Esta es una toma estupenda. Recuerdo cuando me mostraste esto, añadiendo el temblor de cámara.

George Lucas

Lo que hicimos en algunas escenas fue agregar una nota realista. Por ejemplo, la nave que pasa cerca sacude un poco la cámara y eso aporta cierto realismo.

Rob Coleman

En esta película, George quería ver a los clones sin casco. Filmamos a Temuera Morrison, el actor, con un traje azul y luego, con mucho cuidado, le pusimos vestuario digital.

George Lucas

Está diseñado para mostrar la realidad de los clones que se insinúa al principio del filme. En esta escena, queda claro que todos los sujetos con esos trajes son el mismo. Todos son básicamente Jango Fett, clones de Jango Fett para no confundir que el mismo sujeto está en todos lados.

Rob Coleman

No todos los clones tienen la misma edad. Todos son genéticamente iguales pero algunos tienen 35 años, otros tienen 25 otros tienen 20. Por ello, a pesar de ser clones no son exactamente iguales por la diferencia de edades.

John Knoll

Una cosa divertida aquí la mano de Anakin está abajo y luego sube. Originalmente estaba arriba todo el tiempo y George decidió que no quería que pareciera que estaba mirando ese monitor. George decidió que la mano estuviera abajo como si estuviera ensimismado así que cortamos la mano y la rotamos.

George Lucas

Como Anakin ha tenido dificultades con Obi-Wan aquí se plantea que su pesadilla con Padmé también empieza a involucrar a Obi-Wan y que hay celos entre él y Obi-Wan por Padmé. El siente que Obi-Wan estuvo allí para hablar con ella y lucha con su confusión y con el hecho de que, en este momento, está emocionalmente desequilibrado. Está confundido acerca de Palpatine. Está confundido acerca del Consejo. Está confundido porque no quiere perder a Padmé. Cree que ha ideado un modo de obtener nuevos poderes para salvarle la vida pero, en esencia, sabe que eso probablemente esté mal. Así que en toda esta escena hay sentimientos encontrados. Es uno de los pocos sets que construimos y es exactamente igual al set de las otras películas para disponer el apartamento de ella.

Roger Guyett

Definitivamente, lo que me gustó mucho de toda la película, fue la cantidad de oscuridad que tiene.

Rick McCallum

A mí también, y ojalá hubiese sido un filme totalmente oscuro. Me habría gustado que, al menos en Coruscant todo lo relacionado con Anakin sucediera de noche o en penumbras.

Rob Coleman

En esta toma Obi-Wan llega a Utapau que es nuestro mundo sumidero. El diseño de estas plataformas en la ciudad, es asombroso. Sé que los diseñadores, Ryan Church y Erik Tiemens, usaron huesos y fósiles. Querían que el planeta tuviera un aspecto más orgánico. El desafío siempre es tratar de diseñar planetas muy particulares y diferentes.

George Lucas

Este es uno de mis personajes preferidos. Esto se hizo con maquillaje. El diseño del personaje y del vestuario es estupendo.

Rick McCallum

Es Bruce Spence, un estupendo actor australiano que en Mad Max 2, hizo del piloto de helicóptero medio chiflado. Es un actor consumado que llegó al set entendiendo a la perfección quién era y uno siente que sabe quiénes son estos sujetos que viven en Utapau.

George Lucas

Queríamos que las criaturas de este mundo fueran diferentes pero no tanto, para que fueran el cliché de los extraterrestres. Los pequeños que trabajan en la nave están entre mis preferidos. Antes trabajaban con los dragones. Cortamos una escena con los dragones pero quise conservar a esos sujetos entonces, los hice trabajar en esta plataforma. La idea es que todos los ciudadanos de este mundo viven en unos enormes sumideros que penetran en el planeta. Los lagartos que vemos en este planeta son originarios de este mundo, y han evolucionado hasta poder trepar por las paredes de estos sumideros.

Siempre que tenemos algo así hay que definir una cultura, saber cómo funciona y cuál es su estética.

Rob Coleman

Pero al introducir los droides y, específicamente, en el caso del uniciclo de Grievous se verá que destrozan el mundo que no son parte de este mundo y que no coexisten muy bien con esta naturaleza. En este filme había muchas más escenas con Boga, el lagarto gigante pero fue uno de esos casos en que nos aferramos tanto a la idea inicial que se pierde la historia, debemos contenernos y concentrarnos en la historia, no tanto en divertirnos. Siempre quise hacer una secuencia con un Jedi montando un animal que no fuera un tauntaun que no fuera realmente un Jedi. Quería hacer un Jedi con espada y todo el aspecto medieval que diera una sensación medieval, y se dio la oportunidad de hacerlo.

John Knoll

Aquí estamos en el nivel 10. Es la primera vez que vemos el interior del núcleo de una esfera.

George Lucas

Me encanta la música en esta secuencia. La música de Johnny Williams añade una cualidad extraña a la forma en que funciona todo esto porque es un tema conocido. Pero

está hecho con acordes menores y con un arreglo diferente y le da una sensación inquietante a toda esta secuencia en la que él se acerca sigilosamente a Grievous.

Rob Coleman

Casi todos mis animadores querían trabajar en esta pelea esta batalla entre Grievous y Obi-Wan. La razón es porque todos llevan un niño dentro y cuando hay una gran secuencia de acción, se entusiasman.

George Lucas

Cuando salta y dice: ¿Qué tal?, repite la frase que dice Alec Guinness cuando aparece en la película y ve a R2 y dice: ¿Qué tal? Quisimos dar un pequeño indicio de hacia dónde íbamos con el personaje y con Alec Guinness.

Rob Coleman

Vemos a Obi-Wan enfrentarse a una enorme cantidad de droides y los despacha así de rápido. También vemos su lado más despiadado cuando está harto de Grievous y todos los droides.

Roger Guyett

Recuerdo que originalmente pensé que era un momento muy cruel cuando decapita al sujeto pero, en realidad, el sujeto está intentando tomar un arma así que tenía que hacerlo.

Rob Coleman

Esta sorpresa de los cuatro brazos no debía revelarse hasta el estreno de la película pero sé que se supo antes. Pero habíamos jurado no revelar en qué momento Grievous desplegaría los cuatro brazos.

George Lucas

Siempre buscamos algo único para los villanos y aunque es una especie de villano cobarde que huye queríamos darle una característica adicional. La idea de que sus manos se dividieran y tuviera cuatro espadas láser en vez de una espada láser doble como algunos de los otros oponentes nos pareció una idea muy divertida.

John Knoll

Que el general Grievous tenga cuatro espadas láser es un gran desafío para la coreografía.

Rob Coleman

Glen McIntosh, el animador principal, trabajó con Steve Nichols en la secuencia de la espada giratoria. George la había descrito como las hélices en movimiento de un avión avanzando hacia Obi-Wan.

George Lucas

Fue muy difícil de filmar porque hay un doble que hace del general Grievous pero obviamente tenía sólo dos manos. Para crear una manera de pelear en la que Ewan debía aprender a hacer todo esto el doble hizo una parte de una de las manos y la otra parte de las manos para darle una idea de cómo sería pelear contra alguien con cuatro manos cuatro cosas. Pero es una maniobra compleja. Quitamos rápidamente las dos espadas extra en la secuencia.

Rob Coleman

Para la toma de los clones que descienden creí que debíamos usar captura de movimiento. En ILM crearon un aparejo con el que descolgaron a un actor para ver la gravedad y el peso real del movimiento de esos clones.

John Knoll

Queríamos que Grievous demostrara que no era sólo un robot. Sino un Alien que quizá había sido malherido y tiene un sistema de soporte vital, como lo que termina siendo Darth Vader.

Rob Coleman

Llegamos a lo que George llama la toma más perversa que hemos animado. Esta toma fue animada por Delio Tramontozzi. Delio y Glen se entusiasmaron con el movimiento de escorpión de Grievous. Nos gusta poder sorprender al público cuando creen conocer a un personaje y hacemos algo nuevo.

George Lucas

Una gran parte de esta secuencia es Obi-Wan montado en un lagarto persiguiendo a Grievous en un scooter mecánico. Cuando Steve Spielberg se aburría yo dejaba que hiciera el storyboard de estas secuencias.

Rick McCallum

Enviamos a Dan Gregoire, el supervisor de animación, a Nueva York e idearon esta fantástica secuencia de persecución. Duraba unos 40 minutos. Era magnífica. Era como toda una película aparte.

George Lucas

Pero no tenía sentido complicarnos para filmarla si aún había que lidiar con la historia de Anakin y Palpatine. Teníamos una broma continua. Obi-Wan le recuerda constantemente a Anakin en estos momentos que no pierda la espada láser. Y en todos estos filmes los Jedi pierden sistemáticamente las espadas láser lo cual es una broma continua.

Me gusta Sam Jackson en ésta. Le da tanta fuerza a sus escenas. Esta es una escena muy corta que muestra el rumbo que tomarán los Jedi al cual el canciller, o el emperador, se anticipa y lo usa para seducir a Anakin en la escena siguiente.

John Knoll

En esta escena, George cambió el diálogo que usamos en el rodaje original. Aquí filmamos a Anakin frente a una pantalla azul y lo combinamos con las fotos las fotos fijas que tomé de la toma original.

Rick McCallum

Lo interesante de la forma de trabajar de George es que no te llama para hablar y decirte algo específico. Dice: Veo esto; y ése es el punto de partida. Y el proceso continúa, no durante un año ni dos sino durante los tres o tres años y medio que dura el proceso de hacer la película. Desde el diseño conceptual hasta el momento final en que el estreno es inminente, y no podemos seguir trabajando. Es maravilloso verlo porque añade capas y capas y capas a cada toma durante el transcurso de los años. Y cuando uno recuerda el material del que se partió no se puede creer cuánto ha cambiado. Y así le gusta trabajar. Quiere sentarse en la sala de edición y limitarse a soñar.

John Knoll

Aquí, el fondo es del rodaje original en Sidney. Por precaución tomamos algunos fondos vacíos así que esta toma se hizo también durante las escenas adicionales, sin set. Y este mural en la pared se agregó después. En esos paneles había una especie de diseño texturizado. Pero el día del rodaje, George decidió que quería poner algo más interesante allí e hizo que sacaran los paneles texturizados y pusimos una pantalla azul y luego el departamento de arte diseñó este bonito friso esculpido. Era una escultura en yeso que hicieron Richard Miller y Erik Tiemens. En el guion original, a Anakin lo seducen en esta escena y es en ésta que se convierte en el Sith. Al final de ésta al enfrentarse a la realidad, sigue siendo un Jedi y dice: Llegaré al fondo de esto y lo entregaré. Pero originalmente no era así. Estaba más cautivado por la idea de ser un lord Sith y salvar a su esposa y no llegaba a explicarse la rapidez de su conversión. Parecía mucho más lógico que siguiera siendo leal a los Jedi mientras fuera posible con lo cual más tarde en la escena de la pelea con Mace. Rehicimos esa escena. Al principio, no estaba la parte en que el emperador se rinde y dice: Me atraparon. Me atraparon Era básicamente la escena sin esa parte en la cual aumenta la intensidad y finalmente Anakin cede y lo salva. Pero no era lo mismo que con esa pausa y allí es donde uno piensa que y torna más repugnante al emperador. Es un aspecto dramático con el que es divertido lidiar.

Esta toma con el cambio de foco de Palpatine a Anakin eran originalmente dos tomas distintas que unimos en una con el cambio de foco.

Aquí estamos en la plaza principal de Utapau, Obi-Wan monta una criatura. Estas tomas siempre son difíciles de hacer cuando hay un personaje real montado en una criatura digital. El plan era animar el andar y pasar ciclos de la criatura y luego tomar esa animación y reproducirla en el cardán de un simulador de vuelo para conseguir que la silla de montar se moviera bien. Pero se modificó el calendario y fue imposible hacerlo entonces lo hicimos igual que en los episodios I y II donde el movimiento de la criatura se adapta al de la pantalla azul.

George Lucas

Como me había deshecho de la espada de Obi-Wan pensé que sería divertido que Obi-Wan usara el bastón y finalmente la pistola el arma que más desprecian los Jedi, para matar al villano. Es el arma con que era menos probable que terminara destruyendo a Grievous.

Rob Coleman

Jamy Wheless y su equipo trabajaron en esta secuencia de la pelea entre Grievous y Obi-Wan. Me encanta hacer una toma así en que un actor real se aferra a un personaje digital. Para mí, contribuye a la ilusión de la interacción entre un personaje digital y un actor. Aquí hay un personaje digital aferrándose a una persona y lo hemos hecho a la inversa. Para mí, si lo hacemos bien, el público cree que ambos personajes están vivos e interactuando al mismo tiempo.

George Lucas

Principalmente, se trata de mostrar a un Jedi con una pistola cosa que no se ve en ningún otro lado.

John Knoll

La idea es que los órganos de Grievous son volátiles y sus órganos internos son muy inflamables. La idea de que le dispararan y ardiera desde dentro fue muy divertida de hacer.

Rob Coleman

Esto es una mezcla de un personaje digital con elementos de fuego real. Construyeron lo que llamamos un mandril. Tiene la forma aproximada del personaje digital, pero es fuego real y lo combinan con un personaje digital. Para mí parece totalmente real.

Roger Guyett

Este es otro momento en que creí que quizá había exagerado con la oscuridad.

Rick McCallum

No, a mí me encantó. Es un momento estupendo. Aquí se ve la calidad de la habilidad artística en lo referente a la luz, las sombras.

Roger Guyett

Puedes ver mi intento de hacer estas raras líneas láser.

Rick McCallum

Me encantan, realmente me encantan.

Roger Guyett

En esa plataforma, imposibles de justificar pero que me pareció que quedaban bien.

Rick McCallum

Es un set estupendo. Como productor o como supervisor de efectos nos planteamos ¿Cómo aprovechar al máximo el dinero que tenemos para crear el contexto más grande de algo cuya construcción no podríamos costear ni en un millón de años? Y realmente creo que allí está el futuro de esta forma de hacer cine para filmes de gran escala como éste. Si lo que dices es verdad, te habrás ganado mi confianza.

George Lucas

Esta fue otra escena que se agregó después de que cambié la escena en el despacho. Porque cuando hice que Anakin dijera que les contaría a los Jedi tuve que filmarlo yendo a contarles a los Jedi. Se obtuvieron muchos beneficios como resultado de ese cambio. Fortalece la escena en la que entra Mace. Significó que cuando Mace entró a la habitación con Palpatine él sabía que era un lord Sith. Funciona mejor que sepa al cruzar la puerta que lo va a arrestar. Sabe que él es el villano, cosa que funciona mucho mejor. Después de esta escena precisaba algo que le recordara a la gente que lo importante es salvar a Padmé y que ése es su conflicto y la razón de los vaivenes emocionales. Y es muy fácil hacer que el público crea que Anakin está ofendido por no ir en la misión. Que está enojado porque no es un maestro. Esta escena intenta recordarles que su verdadero problema es que no quiere perderla. Y sabe que si matan al emperador ya no tendrá oportunidad de salvarla. El emperador es su única esperanza para salvarla lo que obviamente lo lleva de vuelta al despacho del emperador.

Rick McCallum

Me encanta esta escena. Que no haya diálogo. Otro clásico perfecto de George. ¿Qué se puede hacer? ¿Cómo comunicar algo visualmente, sin usar diálogo? Un momento muy simple, pero muy poderoso. Él sabe que ahora hará cualquier cosa.

George Lucas

Pero recién cuando edité todo y lo miré dije: Bien, ahora veo el problema y cómo resolverlo. Entonces agregué que regresara al templo Jedi y luego regresara al despacho en lugar de quedarse allí. Necesitaba algo sobre ellos y en ese momento supe que necesitábamos que nos recordaran el porqué de la transformación de Anakin. Aunque se había definido con firmeza, no tenía la fuerza suficiente.

Rick McCallum

Uno vive tanto tiempo en este vacío que es fascinante poder sentarse en una sala y ver este otro aspecto del proceso cinematográfico. Simplemente maravillarse ante estas imágenes extraordinarias que partieron tan sólo de una pantalla azul. Cuando veíamos algo nuevo, nos admirábamos.

Rob Coleman

En esta secuencia de pelea entre Palpatine y Mace Windu sabíamos que íbamos a sustituir digitalmente algunas cabezas. Pero él es el primero en admitir que no es doble de riesgo ni espadachín. Teníamos un espadachín muy talentoso en el set que luchaba con Sam Jackson. Nick Gillard había coreografiado esta pelea por completo pero sabíamos desde el principio que algunas tomas iban a ser digitales incluso esta toma de aquí y esta otra de acá. Cuando Palpatine salta desde detrás del escritorio tuvimos que crear un Palpatine totalmente digital. Desde hace tiempo usamos esta tecnología pero lo que nos complace ahora es que podemos imitar mucho mejor la piel humana.

George Lucas

Trabajamos mucho en estas peleas con espadas porque son tantos que cada uno debía ser único. Cada uno debía tener rasgos distintivos que reflejaran a los dos oponentes sus habilidades y cómo se adaptarían. La pelea con espadas entre Palpatine y Mace es diferente de la pelea entre el emperador y Yoda aunque queríamos que tuvieran similitudes pero que difirieran lo suficiente para no ser increíblemente repetitivas. Esta película tiene más peleas con espadas que todas las demás juntas.

Rob Coleman

Uno de los retos más importantes que enfrentamos era generar pelo y piel que parecieran reales. Para lograr eso, los talentosos animadores de ILM empezaron a trabajar en ese problema hace un par de años. El Episodio III es una de las primeras películas en la que hemos podido usar esa tecnología nueva y aplicarla a una secuencia como ésta en la que podemos tomar la cabeza de un actor reproducirla casi exactamente en la computadora y luego hacerla coincidir con sus movimientos.

George Lucas

Esta toma en la que Anakin atraviesa esa pequeña antecámara es una de mis preferidas, porque es todo un fondo pintado. Originalmente, al principio de esta secuencia Mace se imponía sobre Palpatine y Palpatine utilizaba sus poderes para intentar destruir a Mace y Mace desviaba los rayos con la espada láser. Y Anakin le arrancaba la espada de la mano. Pero esta parte en la que finge perder su poder y estar débil fue algo que añadí después. Postergó la transformación de Anakin hasta este momento y se percibe claramente que quiere que vaya a juicio para poder interrogarlo y averiguar cómo conseguir estos poderes.

John Knoll

Estos primeros planos en los que Palpatine recibe los rayos de la Fuerza que se reflejan y los rayos lo golpean, se percibe la tensión del esfuerzo que es lo que lo transforma en el emperador que luego vemos en El regreso del Jedi.

Estas tomas de su cabeza son digitales. Se adaptaron minuciosamente a la actuación de Ian pero precisábamos gráficos digitales para poder hacer la transición.

Rob Coleman

Pero George quería ver la transición en varias tomas así que lo que se verá aquí en unas cuatro o seis tomas es la transición. Lo que hacemos aquí es sustituir digitalmente la cabeza y combinar dos rostros distintos. Al principio, predominan los rasgos de Palpatine y luego nos acercamos más a Sidious y los compositores utilizan los ojos y los dientes del actor para poder agregar un cierto realismo y luego se anima toda la piel.

John Knoll

Si observan bien, se ve que aquí hacemos que los rayos iluminen el esqueleto de Mace. Un pequeño homenaje a El regreso del Jedi.

George Lucas

Sam Jackson quería una muerte muy espectacular. Fue lo único que pidió, además de una espada láser morada. No fue difícil lograrlo por la forma en que trabajamos y el modo en que funciona la secuencia, pero él se involucró mucho. No quería que lo mataran en plena noche apuñalado por la espalda o algo así.

Rob Coleman

Y aquí vemos de nuevo el maquillaje completo de Sidious. En estas imágenes no hay mejoramiento digital. Esto es maquillaje real. No hay nada digital.

George Lucas

En esta secuencia, bajamos el tono de voz del emperador para lograr que la transición fuera más fuerte e inquietante. Ahora, cuando vuelve y luce raro, queríamos que su voz también fuera rara. Y luego, muy lentamente, le devolvemos la voz normal del emperador que es un poco distinta de la voz de Palpatine. Es una cuestión más vinculada a la actuación. Técnicamente, agregamos un poco de reverberación e hicimos que sonara un poco más inquietante. Queríamos que aquí fuera un poco más inquietante porque el mensaje que transmite es: Levántate, Lord Vader. Es un momento clave de la película y uno siempre quiere que esos momentos sean esencialmente histriónicos.

John Knoll

En todas estas tomas de Palpatine se manipulan un poco los ojos. Lo hace un poco más inquietante y atemorizador ese resplandor realmente sutil de los ojos.

George Lucas

Aquí es donde hace el pacto con el diablo. Este es el pacto tan propio de Fausto de tratar de hacer algo que no debería hacer. Ha traspasado el límite. Al matar a Mace, el intentaba impedir que matara a Palpatine, intentaba hacer lo correcto. No advirtió que Palpatine lo iba a matar así que hasta ese momento, intentaba hacer lo correcto. Pero tras la muerte de Mace, se da cuenta de que ha traspasado el límite y es allí cuando se entrega y dice: Sí. Haré lo que me pida si me permite mantener a mi esposa con vida

Rob Coleman

Nos resultó difícil hacer esta toma. La clave era dar con el tono adecuado. Recuerdo que hablamos con George varias veces sobre qué sentía Yoda. ¿Siente que va a tener un infarto? ¿Siente una migraña? Fuimos y vinimos varias veces hasta que descubrimos qué debía sentir Yoda en ese momento. Sabemos de la alteración de la Fuerza y se está produciendo una enorme grieta una vez que Anakin se convierte del bien al mal.

George Lucas

Bueno, ahora haré eso pero usted debe hacer esto otro. Debe matar a todos los Jedi, porque si no los mata a todos si deja a uno con vida, incluso a un niño vendrán por nosotros y lidiaremos con esto eternamente. Por ello no debe sobrevivir ningún Jedi.

Es lo mismo con los Sith. Siempre hay dos Sith. Pero si no se destruyen ambos no se destruye a ninguno, porque siempre pueden crear más. Por ello es necesario destruir al emperador y a su aprendiz.

Un matiz importante de la trama es que los villanos creen que son buenos. Lord Sidious cree que traerá paz a la galaxia porque hay mucha corrupción, confusión y caos. Ahora podrá arreglarlo todo lo cual quizá sea cierto pero el precio que la galaxia deberá pagar, es demasiado alto.

La trama de esta historia cuando Anakin va al templo Jedi y el asesinato de los demás Jedi por la orden 66 de los clones es un ajuste de cuentas inevitable se destruye a todo el mundo. El emperador destruye a todos sus enemigos. Pero, en todo ello, hay cierta inexorabilidad y tristeza.

En el Episodio II siempre me preocupó revelar demasiada información cuando todo el mundo preguntaba de dónde provenían los clones. Se menciona el hecho de que lord Tyranus y el conde Dooku son la misma persona «Darth Tyranus».

Y que Darth Tyranus es quien dio origen a los clones. Si uno presta atención es muy fácil imaginar el futuro de los clones. Ellos traicionarán a todo el mundo. Es difícil insinuar cosas así sin revelarlo todo.

Rob Coleman

Aquí hay mucha captura de movimiento. Sin embargo, en este caso optamos por poner a un ex miembro de las fuerzas especiales en el traje y así pudimos obtener movimientos más reales.

Tras el Episodio II, George me dijo que se notaba que eran animadores Entonces, para resolver ese problema pusimos a alguien que había tenido entrenamiento militar.

John Knoll

Aquí estamos entrando en la secuencia de la orden 66 con viñetas en varios mundos donde los clones se vuelven contra los Jedi. Al principio nos cuestionamos si debería haber un holograma dentro de un holograma. Si en el holograma de Cody debería haber otro pequeño Palpatine. Hicimos una versión así y George decidió que sería mejor que no se retransmitiera.

Roger Guyett

Este es un momento único en la película en el que visitamos este planeta para una secuencia de cuatro o cinco tomas con la idea de mostrar este planeta lleno de cenizas. Es el principio de la secuencia de la orden 66, ¿no?

Rick McCallum

Sí. Para mí, éste es el momento crucial de la película. La última hora me parece casi perfecta. Pasan tantas cosas tantos temas interesantes que no sólo se desarrollan sino que llegan a su conclusión.

George Lucas

Este es uno de mis planetas preferidos. Por fin pudimos crear un entorno completamente fantástico. Por lo general, se basan en la realidad pero, con éste, nos arriesgamos un poco más nos inclinamos más a la fantasía, cosa que disfruté. Siempre es complicado hacer eso sin que resulte anticuado y raro. Pero creo que ahí, por un instante, lo logramos.

Rob Coleman

Cuando tenemos algo interactuando y que necesitamos verlo rebotando, como el bastón de Yoda, simulamos la dinámica de un cuerpo rígido. Es como un programa matemático que entiende el peso, la gravedad y la masa. Podemos aplicarlo al bastón o a una nave. Aquí cuando la nave choca, hacemos una simulación. Y así lo hacemos con todas las explosiones.

Roger Guyett

Es mucho trabajo crear tantos planetas diferentes. Son las ciudades metálicas colgantes que construimos para este momento. Esa es Nina, una de las coordinadoras, ¿no? Hizo un gran trabajo.

Rick McCallum

Una cara tan maravillosa y hermosa.

Roger Guyett

Sí, hizo un gran trabajo con ese pequeño momento.

George Lucas

Me encanta esta toma de los wookiees. Me encanta que vuelen en esas cosas, con el viento que sopla.

Rob Coleman

Aquí viene una toma en la que Chewbacca levanta a Yoda. Yo estaba cuando George filmó a Peter Mayhew con el disfraz y se me acercó y me dijo: Ahora Chewie levantará a Yoda

Lo primero que me preocupó era cómo interaccionaría Yoda con el pelo de Chewbacca. Es muy difícil. Pero ese día en la filmación, él hizo que Chewie levantara una bolsa creo que era una bolsa de maíz o de harina y se la pusiera al hombro. Luego sustituimos la bolsa con nuestro pequeño Yoda digital.

Roger Guyett

Los dos wookiees son, en esencia, lo único real en la placa. Todo lo demás son miniaturas o elementos digitales en el entorno.

George Lucas

La escena de los niños era esencial para transmitir cuán lejos había llegado para hacer algo tan brutal y bárbaro. Era necesario incluir esa escena, pero yo no quería mostrarla. Luego, en el proceso de edición surgió la idea de intercalarla en la escena con ella cuando él ha tocado fondo y ella se preocupa por él. Esa yuxtaposición funciona bastante bien porque, por un lado, revela la matanza de los niños y por otro, la preocupación de ella. Aunque ella no sabe que están matando a los niños. Pero se logra un nexo emocional muy fuerte al yuxtaponer ambas escenas.

Esta es una de mis escenas digitales preferidas. Todos estos soldados son digitales, y la actuación es muy buena. Es muy real. Los pequeños movimientos. Los matices son fantásticos.

Rob Coleman

El joven Jedi en esta plataforma es el hijo de George. En la primera toma es digital y en el resto es real.

George Lucas

Este es mi hijo, era un niño cuando hicimos esto y ahora mide 1,80 m, dos años después.

Rob Coleman

El estudio dos de Fox en Sidney tiene un tanque debajo del piso de rodaje principal y lo usamos para que Obi-Wan nadara bajo el agua y llegara a esa pared. Así que ése es realmente Ewan en el tanque en Sidney.

George Lucas

Cambiar de una imagen a otra es un arte. Hay que prestar mucha atención a los elementos principales de la trama. La transición puede ser muy fluida o muy brusca. Y hay que considerar las dos tomas que se usan para que los gráficos de una toma coincidan con la otra. Me encantó trabajar con estas naves andantes. Los animadores observaron lo que habían hecho Phil Tippett y su equipo con las naves andantes de los filmes originales.

Yo quise agregar esta escena de Yoda despidiéndose de los wookiees. Que hubiera una escena con wookiees que no fuera una batalla. Que hubiera una escena con wookiees

que no fuera una batalla en la película en que los conocemos y a la vez, reconocer a Chewbacca. Era una forma de reconocimiento hacia Chewbacca y de que los wookiees tuvieran una escena con diálogo. Se puede suponer que los wookiees dejan el planeta y hallan trabajos mercenarios por toda la galaxia como copilotos en naves contrabandistas y cosas así.

Roger Guyett

Stella Bogh y Pat Tubach y todos ellos hicieron un gran trabajo armando todo eso. Este es otro de los grandes momentos en una plataforma de aterrizaje. El aspecto nocturno.

Rick McCallum

Gran pintura.

George Lucas

En muchas de las proyecciones, este set provocó una gran reacción. Al principio, no sabía qué la provocaba pero luego comprendí que era el set. A medida que avancemos, se verá que el set establece el principio del próximo filme. El último diálogo de esta película es entre R2 y 3PO. Están en el mismo lugar donde están al principio del próximo episodio cuando tienen el primer diálogo.

John Knoll

Por suerte Obi-Wan sabe dónde hay un vehículo disponible. Me gusta el diseño. Le da un aspecto muy agresivo.

Roger Guyett

Una de las próximas escenas siempre me hace reír porque hicimos muchas versiones de esta toma. —Allí. Esa de allí.

Rick McCallum

Sí.

Roger Guyett

Con el destello del lente. La disposición de los planetas. Es uno de esos momentos en que quisimos hacer algo distinto. Algo jamás visto en los demás entornos. El problema es que se han hecho tantos entornos que es difícil idear algo completamente original. Pero al final fue bastante simple. Un destello con los planetas de fondo.

John Knoll

Ese C-3PO. Bajando los escalones es digital porque para Anthony es imposible bajar escaleras con ese traje porque las piernas no son suficientemente flexibles.

Rob Coleman

Tiene una manera particular de moverse y aunque creíamos tener lo necesario cuando hicimos la captura de movimiento con un actor al analizarla y armar las tomas para mí no se parecía a Anthony. Que lo decida el público. Espero que ustedes no hayan pensado eso al ver las tomas.

George Lucas

Aquí pasamos a una especie de montaje. Las escenas en esta parte de la película después de ésta con Padmé y Anakin empiezan a moverse bastante rápido. Hay muchas escenas demasiado cortas. Es muy difícil escribir algo así. Hay que verlo en pantalla para ver cómo entremezclar las escenas y cómo intercalarlas para lograr el máximo impacto emocional. Me gusta esta escena porque él le miente a ella y a la vez lo racionaliza al decir que todo lo hace por ella. Es leal al senado, al canciller y a ella. Pero, en última instancia, tergiversa los hechos para que parezca que está bien. Pero al mentirle a ella, se miente a sí mismo y racionaliza su comportamiento. Porque sabe que está equivocado, pero no lo admite. Para mí, el trasfondo de esta escena es que ella no podría enamorarse de él. Es decir, obviamente está enamorada de él pero nunca podría vivir con él porque él ha ido demasiado lejos. El hecho de haber asesinado niños y que luego lo racionalice ante ella diciendo que sólo hacía su trabajo.

John Knoll

La nave de Bail en el espacio. Era divertido estar en este set porque era una recreación de un momento famoso del Episodio IV. Esta nave es la misma que luego vemos en el Episodio IV o una nave igual, de la misma línea de montaje. Este es el famoso corredor del principio donde los soldados vuelan esa puerta y entran. Fue una reconstrucción del set original reproducido con gran fidelidad a partir de fotografías. Lo hicimos coincidir a ojo.

George Lucas

Fue raro trabajar en este set porque es como Tatooine. Es muy icónico. Parece que uno se remontara 30 años atrás.

Rob Coleman

Me preocupaba que Yoda se moviera demasiado rápido. Entonces, ese día un enano ensayó con Ewan y Jimmy para que el ritmo fuera correcto. Virginie, la animadora de la toma, hizo un gran trabajo y lo hizo en un par de días.

Rick McCallum

Debo decir que la animación de Yoda ha llegado a otro nivel en esta película.

George Lucas

Aquí estamos en Mustafar. Sabía que debía haber un planeta volcánico y sabía que allí debía haber una sociedad que intentaría obtener energía pero no sabía qué tipo de energía obtendrían, ni cómo lo harían. Por ello, dedicamos un tiempo considerable a

intentar resolver los problemas técnicos de este planeta. ¿Cómo es la cultura? ¿Cómo funciona? ¿Cómo se ganan la vida? ¿Por qué les pagan? ¿Cuál es su propósito?

Rob Coleman

En este planeta Mustafar, este planeta volcán sabíamos por discusiones con George que los ciudadanos de este planeta explotan la lava en busca de algún elemento de ésta. Pueden ser minerales o algún tipo de metal precioso. Recolectan la lava, toman muestras de la lava y la llevan a la refinería. Cuando diseñamos las acciones, nos concentramos en eso específicamente y en los movimientos y acciones de los droides que habría allí.

George Lucas

Recolectan energía. Decidí que eso es lo que harían esos brazos son recolectores que también captarían calor. Recolectan la lava la procesan y la prueban. Ese tipo de cosas. Pero lo primordial es captar la energía. Todo lo que sucede en la película tiene que tener una razón una lógica y una cultura. Y todo el trabajo de diseño gira en torno de esa cultura del idioma, de la ropa y de los vehículos. Todo fluye desde el concepto original de la cultura definida. ¿Qué tipo de cultura tienen? ¿Cuáles son sus costumbres? Hay dos culturas muy distintas en esta película. Una es Mustafar, y la otra es Utapau. Tienen dos filosofías de vida muy distintas. En el Episodio IV, hice que Chewbacca le gritara a un ratoncito droide y decidí hacer una pequeña referencia a esa secuencia al hacer que estos ratoncitos droides le tuvieran miedo a Anakin cuando entra a la sala de control.

Rob Coleman

George hace algo que me gusta. Trata a los personajes digitales como si fueran actores. Hay varias tomas que muestran a Yoda y su reacción cuando alguien le habla. Porque así es como se filma con actores reales. No corta para sacarlos del medio. No los muestra aislados. Se ven tomas en las que están parcialmente en cuadro y fuera de foco. Y si todo sale bien, se los ve concentrados e interactuando como cualquier actor en cualquier escena.

George Lucas

La toma en la que Yoda guarda la espada la repasamos una y otra vez para darle la expresión adecuada. Es un momento importante porque estaba complacido, y a la vez preocupado y había demasiada fuerza. Para lograr la percepción correcta en relación con su enfoque. Aparentemente, era algo muy simple de hacer pero lograrlo fue realmente muy difícil.

Rob Coleman

Esta es una de esas secuencias en las que realmente precisábamos dar a Yoda un tono emocional muy específico. No quería que fuera exagerado. No quería que fuera sobreactuado. Quería que fuera sutil, que las imágenes nos conmovieran.

Creo que dimos con la sensación adecuada el peso y las expresiones faciales justas. Me complace mucho lo que logramos hacer con Yoda en cuanto a la sutileza de la actuación.

Tratamos de no mover tanto la cara y creo que realmente fue útil para la actuación.

George Lucas

Esta pieza es un tributo a El padrino. Se refiere a la escena de El padrino cuando está bautizando al bebé y al mismo tiempo está matando a todos sus enemigos. Aquí sucede algo similar. El Emperador está declarando el Imperio y al mismo tiempo, está eliminando al último de sus aliados. Es un contraste entre esos dos hechos. Algo que siempre funciona. Es agradable lograr que uno haga algo benévolo y que el otro sea muy atlético y activo. El verdadero horror de esta situación lo verdaderamente terrible es que él declare el Imperio mientras que Anakin elimina a todo el mundo cortando gente al medio y haciendo cosas terribles. Pero no es tan terrible como lo que hace el emperador y lo hace sólo con palabras.

Esto se escribió hace mucho, y se basó en la historia. Todo Star Wars es bastante político. Pero mucha gente no se dio cuenta hasta que colocamos este episodio en el rompecabezas. A veces, para la gente, la política es medio confusa y enredada en cuanto a cómo la ve la gente, y es así como la ve la mayoría. Esta confusión y enredo es lo que aleja a la gente de la política.

Obviamente, al no querer involucrarse terminan recurriendo a alguien para que se encargue y arregle todo. El hecho de que aquí se involucren la Federación de Comercio y el Gremio de Comerciantes y todas esas corporaciones que en esencia tienen demasiada influencia sobre el senado de modo que se libran de hacer su trabajo es lo que empieza todo este problema. Y Palpatine puede aprovechar la corrupción y la codicia de la Federación de Comercio para lograr sus metas.

Obviamente él es quien instiga a la Federación a separarse de la República y a llevarse a muchos de los sistemas sobre los que tiene mucha influencia. Pero todo eso se revela al ver que él estuvo usando a todos y todo a su alcance para lograr el poder supremo.

Rob Coleman

Creo que este intercambio entre Obi-Wan y Yoda es una de las escenas más importantes de la película. Para mí, Yoda siempre supo muy bien lo que había que hacer. Que debe hablar con Obi-Wan, y convencerlo de que deben ir por los Sith. Para comunicar eso en una toma como ésta con un gran primer plano, la intensidad de la cara era muy importante para mí desde el punto de vista de la animación. Y, en última instancia, fue esta mirada por encima del hombro. Lograr el equilibrio justo, la inclinación de la cabeza, los ojos.

Le envía un mensaje a Obi-Wan pero también a nosotros, el público porque nos está mirando directamente a nosotros.

George Lucas

Me encanta la actuación de Ewan en estas secuencias finales porque inevitablemente se enfrenta a una realidad horrible en la que debe participar. Y no puede hacer nada al respecto. No quiere hacerlo, pero debe continuar por ese camino porque ése es su destino, por así decirlo porque ha jurado ser un Jedi y llevar justicia a la galaxia. Ahora ve que el único modo de hacerlo es enfrentar a su amigo quien también ha decidido llevar justicia a la galaxia. Ambos intentan hacer lo mismo sólo que uno lo hace usando la fuerza y el poder y recurriendo a cosas que sabe que están mal y el otro hace lo que inevitablemente debe hacer aunque no lo desee, es decir, deshacerse de su amigo.

En esta escena con Padmé cuando ella se niega a decírselo él deduce que lo primero que hará es correr hacia Anakin y que en lugar de presionarla para que conteste, debe seguirla.

Rick McCallum

Además de tener la suerte de tener una relación maravillosa desde hace 16 años con Gavin Bocquet, el diseñador de producción lo que hizo que el Episodio III fuera especial para nosotros fue el hecho de contar con dos personas: Erik Tiemens y Ryan Church, los diseñadores conceptuales.

Han trabajado con nosotros desde la mitad del Episodio II. Esta fue la primera vez que hicieron el diseño conceptual de toda una película. Fueron a lugares a donde nunca imaginé que iríamos. Digo, la cantidad de trabajo debido al detalle de lo que tenían que diseñar, Las ciudades, los vehículos, los muebles. Son dos de las personas más talentosas que conozco.

Hacían todo lo necesario para mejorar la película.

George Lucas

Aquí le di este matiz con todos los muertos de la Federación y Anakin en el balcón contemplando lo que ha hecho. Es la primera vez que tiene oportunidad. Esta lágrima indica que sabe lo que ha hecho pero se comprometió con un camino con el que quizá no esté de acuerdo pero que seguirá de todos modos. Aquí se revela que tiene conciencia de sí que está racionalizando su conducta. Está haciendo cosas horribles, pero conoce la verdad.

Ahora sabe que es malvado, y no hay nada que pueda hacer al respecto. Ese es realmente el momento en que es real la aflicción de no poder quitarse ese traje. Porque probablemente no volvería a hacerlo pero ahora no puede detenerlo. Percibe cómo sigue la película. No en lo referente a que Obi-Wan lo derrote sino a que él tomará un camino que Padmé no podrá seguir y las consecuencias de ello y el hecho de que él tendrá que combatir con Obi-Wan.

Sabe que todo esto terminará con una lucha entre él y Obi-Wan. Sabe que quizá Padmé no aceptará esta nueva realidad y que en algún momento averiguará la verdad. Hizo un pacto con el diablo y ahora se convirtió en el diablo. Pero eso no lo regocija. Es

algo triste. Lo que ella dice al final es. Todavía hay bondad dentro de él. Luego Luke dice en El regreso del Jedi: Todavía hay bondad en ti

Eso es algo que se repite. Porque la hay. Es lo único que le devolverá el equilibrio a la Fuerza que él aún conserve una pizca de bondad. Y es su hijo el que le demuestra que tomó una decisión errónea que no queda tiempo para explicaciones y que tiene que hacer lo correcto.

Es decir, deshacerse de los Sith y equilibrar la Fuerza.

Roger Guyett

Allí hay un enorme fondo pintado por Brett Northcutt. Myles Murphy armó esta toma, que es una de mis preferidas. Una de las cosas que realmente nos ayudó fue el efecto del calor intenso en el que trabajamos tanto. Pat Tubach y mucha gente hicieron diferentes versiones de eso. Creo que Mike Conte también ayudó. Pusieron el efecto de calor intenso. Sé que George pensó algunas veces que era demasiado. Pero creo que realmente le dio una atmósfera.

Rick McCallum

Definitivamente.

Roger Guyett

Siempre me pareció que querías dar la impresión de que si salías entrarías en combustión instantáneamente. Te caería encima alguna brasa y te prendería fuego o te sentirías realmente incómodo. Ese es el interior de la nave, ¿no?

Rick McCallum

Sí. Para mí, esto es el comienzo del final más perfecto. Creo que a partir de este momento de la película ni un solo compás salió mal. Me encanta esa ceniza que vuela.

Roger Guyett

La ceniza le dio mucha atmósfera, ¿no? Y el humo, en el que los muchachos trabajaron tanto. Recuerdo que Jay Cooper hizo muchísimas tomas aquí. Lo enloquecí con todo el humo y la ceniza que quería agregar en el fondo. Este es uno de los momentos en el que Tiemens y Ryan fueron geniales por la forma en que ayudaron a preparar el escenario en términos de diseño, ayudando con el entorno y dándole forma.

Consultamos referencias de plataformas petrolíferas y cosas por el estilo. Este mismo tipo de lugares industriales con iluminación contrastante donde hay luz azul y blanca que se combina con la increíble luz ambiental roja del propio planeta.

George Lucas

La historia que realizamos en 1973 sólo describía lo que pasaba en líneas generales. Que Anakin se convertía al lado oscuro, que ella no podía hacerlo. Cuando ella vio que a él le interesaba más el poder que salvarla ya no quiso tener nada que ver con él. De eso se trataba esta escena en la que se enfrentan. Ella comprende que él ha cambiado que quiere

ser el emperador del universo y que él ya no es el hombre de quien se enamoró. Se ha transformado en un monstruo. Y él, con su actitud posesiva y su necesidad de codicia se molesta mucho porque ella no va a seguirlo y cuando ve a Obi-Wan, se pone furioso.

Anteriormente, en otras versiones del guion había más celos personales entre él y Obi-Wan pero eso lo quité. Ahora sólo se ve que ella lo traicionó porque lo llevó allí para matarlo.

Roger Guyett

Trabajar en estas secuencias y ver lo que hizo la gente de sonido, Cuando hacíamos los efectos visuales, teníamos señales de audio como los diálogos y todo eso pero, generalmente, faltan muchos efectos de sonido que se agregan después y crean gran parte de la atmósfera.

Rick McCallum

Ben Burt y Matt Wood diseñaron una gran banda sonora. Llevó casi dos años.

George Lucas

Uno de los problemas con los Sith es que son irascibles. Esta escena con ella debía llegar al punto en que él la estrangula como hace con uno de los generales en el Episodio IV pero al mismo tiempo, no la mata. Sólo hace que se desvanezca. Pero se ve ese destello de ira que ahora ya no logra controlar.

Roger Guyett

Los reflejos en esa nave. David Weitzberg hizo un gran trabajo en esta secuencia al unir todos los detalles. ¿Ven los reflejos en el lado inferior de la nave? Mucha gente trabajó en estas secuencias. Pero recuerdo esas luces azules en la plataforma.

Rick McCallum

Sí.

Roger Guyett

Esta chica Pascale calculó la cantidad justa de destello y la atmósfera alrededor. Esos pequeños detalles que incluimos en todas las tomas.

George Lucas

Los Jedi sí saben controlar la ira. Ahora él llega a un punto en el que no puede controlarla. Es por su necesidad de control y poder y se irrita cuando no lo tiene. Inevitablemente, Obi-Wan intentará detenerlo. Ahora él supone que ella está aliada con Obi-Wan. No necesariamente en una relación amorosa sino que ambos están de un mismo lado. Van por un camino y él va por el otro.

Rick McCallum

Esto es real. Sí. Realmente se entusiasmaron. No está acelerada.

Roger Guyett

Lo hicieron así.

Rick McCallum

Y, por supuesto, a Hayden y Ewan les encanta esto. Cuando no tienen que actuar ni decir algo, sólo pelear están muy contentos.

Rob Coleman

La toma de Yoda deshaciéndose de los guardias, me sorprendió cuando la vi con público real. Sabíamos que era cómica, pero no creímos que haría reír tanto.

Roger Guyett

Tuvo muy buena acogida, ¿no?

Siempre que veo la película, a la gente le encanta ese momento. Yoda está en su mejor momento.

Rob Coleman

Al volver a ver El ataque de los clones me gustó lo que hicimos con Yoda. Pero al avanzar al Episodio III pensé que necesitábamos otra cosa. Una de las cosas que quería hacer era alejar a los animadores de las computadoras. En parte, quería que sintieran cómo se realizaban las acciones. Caminar como Yoda o moverse como Grievous o actuar el diálogo y mirarles las caras para poder juzgar el nivel de actuación y el tipo de movimientos que queríamos lograr en la animación.

Uno de los logros de esta película fue que pudimos poner un poco de nuestro espíritu y humanidad en los personajes digitales.

George Lucas

La pelea con espadas entre Obi-Wan y Anakin es realmente increíble. La practicaron durante tres meses. No está acelerada. Así fue realmente. De verdad están peleando duro. Probamos con varios tipos de espadas. De bambú y después de metal. Finalmente usamos espadas de fibra de carbono porque las doblaban o las rompían. Realmente se golpeaban muy fuerte pero se movían muy rápido. Era asombroso verlos en el set.

Al analizar esta pelea decidí que, de algún modo, sería como si Yoda estuviera en la última pelea. Pero al principio la hicimos esencialmente con primeros planos. Tiene muchas pausas y poca pelea. Más tarde, se parece a la película vieja en la cual hay mucha pelea rápida.

Rob Coleman

Esta primera parte de la pelea entre Yoda y Sidious era parecida al principio de la pelea entre Yoda y Dooku lo que entonces llamamos la batalla de los hechiceros en la que se enfrentan las fuerzas del bien y del mal.

George Lucas

La secuencia siguiente fue para darle un tono diferente. Pero aquí esencialmente se mueven, se detienen, se mueven, se detienen. No hay mucho de la acción rápida que teníamos en el otro filme. Más tarde hago un poco de eso pero quería pasar de la pelea con espadas a algo más interesante y no tan repetitivo. En esta película, hay muchísimas peleas con espadas. En la escena en la mesa, cortamos el principio en el que Obi-Wan tenía ambas espadas. Y es una de las razones por la que Obi-Wan tiene la espada de Anakin al principio de esa escena. Esta escena de la pelea fue muy rápida en el set. Cuando terminaron, todo el set prorrumpió en aplausos.

Rob Coleman

Uno de los desafíos para nosotros en el Episodio III era superar el duelo que habíamos hecho en el Episodio II de Yoda contra el conde Dooku. Uno siempre quiere superarse o ganarse a sí mismo cuando tiene otra oportunidad. Llevarla a esta arena, para mí, fue esplendoroso. Para mí, la estábamos llevando a la tercera dimensión. Ascendemos al senado para llevarla a un sitio donde podíamos destruir el lugar de gobierno. La pelea realmente destroza la democracia. Arranca las cápsulas de las paredes las estrella y destruye todo lo que Padmé, Bail Organa y la gente del lado del bien han construido.

George Lucas

Aquí es donde entra a jugar lo filmado en el monte Etna porque no se puede lograr una erupción de lava volcánica. Podemos recrearla fluyendo, pero no durante la erupción. Fue muy difícil. Usar imágenes reales hizo que la secuencia funcionara. Si lo hubiéramos hecho digitalmente, con un efecto especial creo que no nos habría salido bien.

Rob Coleman

Una de las cosas que queríamos hacer en esta pelea con Yoda era realizar acciones inéditas. Aquí se ve una caída con la que estoy muy contento por el aspecto de la ropa y por la sutileza que puso el animador, que yo no pedí. Cómo patina un poquito por la superficie. También me encanta cómo Sidious le arroja cápsulas a Yoda. Tomas como ésta con la ropa, para mí parecen absolutamente reales. Enriquece a Yoda y a su actuación tener esa ropa tan real.

George Lucas

Ian se luce aquí. Cuando filmé esta secuencia, me reía todo el tiempo porque es tan malvado. Uno rueda y hace toma tras toma y él es un sujeto malvado e inquietante. Debo decir que eso es divertido. Admito que cuando hay un villano realmente malo es divertido verlo hacer lo suyo.

Rob Coleman

También me gusta esta pelea porque es en tres dimensiones. Vamos de arriba abajo y de lado a lado. Vemos a Yoda saltar y casi volar mientras que en el Episodio II no lo habíamos visto hacer eso. En el II, George quería que fuera el demonio de Tasmania,

según dijo girando y saltando mientras que en este filme es más majestuoso. Vuela y aterriza. También tenemos tomas de primeros planos de los ojos. Para una toma así, nos filmamos en video a nosotros mismos. Aquí yo estaba trabajando con Tim Harrington el animador principal y terminé colgándome del costado de una escalera en ILM para que Tim y yo viéramos qué pasaba con mi cara. Aplicamos lo que aprendimos de nuestro físico a la actuación de Yoda.

George Lucas

Vi en el noticiario que el volcán entraba en erupción. Llamé a Rick y le dije que enviara a alguien allí enseguida. El camarógrafo y el asistente fueron a Italia alquilaron un remolque y filmaron tomas del volcán durante dos semanas.

Rick McCallum

En realidad, fuimos al monte Etna para investigar. Al llegar, esperábamos mucha más lava porque para eso fuimos, pero no había. Pero las explosiones eran sumamente hermosas la fuerza, el asombro. El día empezaba a las 3:30 a.m. y subir nos llevaba 3 horas y media.

Roger Guyett

La caminata.

Rick McCallum

La caminata era muy dolorosa. Éramos los únicos que estábamos filmando. Casi siempre estaba nublado. Incluso un día nevó. Pero finalmente conseguimos un material muy sorprendente, creo.

Roger Guyett

Sí. Fue fantástico.

George Lucas

Tuvimos mucha suerte. Tuvimos tres años pero no se puede planear que un volcán entre en erupción. Pero ocurrió. Tuvimos suerte.

Esta parte aquí, cuando se esconden tras el brazo y el ruido de las rocas golpea el flanco del brazo es muy visceral.

Rob Coleman

Fue asombroso estar en Sidney y ver a Ewan y Hayden en esta pelea. Estos hombres son atletas y espadachines increíbles y trabajaron muy duro con Gillard, el coordinador de dobles.

George Lucas

En la escena en que se cae el brazo parte del set tenía que ser pantalla azul. Se hizo todo en azul pero el set debía poder girar y estar en diferentes ángulos. Filmábamos en ángulos diferentes para lograr que saliera bien. Reconozco que fue mucho trabajo.

Este auto que conduce Bail Organa está basado en un Tucker. Si uno lo mira con mucha atención. Otra referencia a una de mis películas. Deberíamos haberle puesto una matrícula THX pero nos olvidamos.

Rob Coleman

Para mí, en esta toma de Yoda aterrizando en la nave y en este diálogo que tiene con Bail Organa era muy importante que la tristeza de su cara transmitiera que había perdido. Que sintiéramos que se da cuenta de que debe esconderse y que lográramos ese tono emocional.

La luz azul en el fondo de los droides y las plataformas se agregó después en la producción. En cierto momento a George le pareció que debía haber algún efecto de enfriamiento una especie de escudo. Razón por la cual los actores no se quemaban con este calor tan intenso. Así que Roger Guyett y su equipo agregaron el generador de escudo en estas tomas tras completar muchas de éstas. Ayudó a contar lo del enfriamiento.

George Lucas

Al terminar esta secuencia, habíamos filmado toda la pelea pero ésta es una de esas partes en la que habíamos puesto diálogo, cuando estaban en el brazo y en otras partes que cortamos porque parecía desentonar con la pelea pero yo aún pensaba que debía haber un enfrentamiento entre ellos. Un enfrentamiento verbal al final. Por ello, esta escena donde hablan en las plataformas, la rodé después. Hay partes de la escena hechas con material que ya teníamos y otras partes son nuevas. Me pareció que era importante que se enfrentaran a gritos y dar un fuerte toque emotivo justo antes de entrar a su escena final.

Rob Coleman

En las tomas donde los Jedi tienen que hacer saltos sobrehumanos tuvimos que crear versiones digitales. Al igual que hicimos con Christopher Lee e Ian McDiarmid creamos versiones digitales de Ewan y Hayden con sus trajes, claro para poder incluir personajes completamente digitales. Cuando saltan de una plataforma a otra son personajes digitales. Esta es una versión digital de Anakin. Y ahora vienen unas tomas de Obi-Wan saltando de la plataforma, en las que es digital.

George Lucas

Se habló mucho de la arrogancia tanto de parte del emperador como de todos los demás. Por ello, las últimas palabras de Anakin además de: ¡Te odio!... son ¡Subestimas mi poder.! Es la arrogancia en su máxima expresión. Esta secuencia en la que trepa por la

ladera del volcán y luego se prende fuego es una de las imágenes principales planeadas desde el inicio.

La historia original, aun antes de escribir el guion del Episodio IV preveía este momento en que trepa por la ladera del volcán y se prende fuego después de que Obi-Wan le corta los brazos y las piernas. Era exactamente esta imagen, que muestra cómo se transformó en Darth Vader, justo aquí en esta toma.

Rick McCallum

Eso también fue una escena adicional. Recogió la espada láser de Anakin.

Roger Guyett

Cierto. Sí.

Rick McCallum

Habíamos olvidado que luego él le da la espada a Luke.

Roger Guyett

Sí. No podíamos dejar ese cabo suelto. Es truculento, pero es necesario para que se ponga ese traje y también es trágico. Y en la escena, Obi-Wan debía creer que lo había matado aunque en realidad no lo hizo. Por eso quise que las llamas duraran hasta que Obi-Wan se fuera luego se extinguieran y se apagaran, por así decirlo.

Ya lo hemos dicho, es muy común en los filmes, en los seis episodios que diferentes personas digan una frase en distintas circunstancias ya sea con el mismo significado o con otro, o en tono irónico. Por ejemplo aquí, en esta película lo único que ella dice es ¿Anakin está bien? Luego vemos a Anakin, y lo primero que pregunta es si Padmé está bien. Es una técnica recurrente que utilizamos en todas las películas.

A veces lo hacemos como una broma, como “Esto no me gusta nada” y a veces lo hacemos solamente por la ironía o por alguna otra razón pero repetimos la misma frase adrede. En cierto modo, quise que fuera como un tema musical en el que el estribillo se repite y uno lo oye una y otra vez.

Rick McCallum

Yo vuelvo a casa cada noche por el mismo camino que George y vengo a trabajar por el mismo camino pero, por Dios, él ve cosas que yo ni me imagino. Algo que me encanta de él es que empieza el día cuando llega siempre con una sonrisa. Y siempre dice lo mismo: “¿Qué les parece si hacemos esto?” Y es obvio que lo estuvo pensando toda la noche que ya se entusiasmó con la idea y llega corriendo. Todos los días, te enfrentas a estas ideas nuevas que evolucionan durante dos o tres años.

George Lucas

Originalmente, en esta escena el emperador estaba bastante oscuro y tuve que iluminarlo para que se pareciera a la Muerte. Es una figura prácticamente blanca. Es decir, su rostro es blanco en vez de incluir una versión más realista, que sería muy oscura

en esas circunstancias. Pero quería que tuviera ese aspecto atemorizador de la figura de la Parca.

Rob Coleman

La toma de Polis Massa, la colonia asteroide es un tributo a 2001: Odisea del espacio. Hay una toma en la superficie de la luna cuando aterriza la nave en la que George quiso rendirle tributo a Kubrick. Ese es nuestro humilde homenaje. Esta toma de Yoda, estos próximos planos son realmente asombrosos.

En el Episodio II no podríamos haber hecho esto. Ahora, con los nuevos tonos de piel y la nueva pintura que se creó para Yoda podemos lograr estos primeros planos extremos. La gente quizá ni lo imagina, pero en esta toma ése es un R2-D2 digital, y se ve el reflejo en la nave. Lo hicimos porque no se podía controlar a R2 en una rampa como ésa. Anthony Daniels bajó por la rampa, pero estaban preocupados. Creo que le dieron adherencia extra a los zapatos. En ese caso, hicimos un R2 digital.

Lo único real en esta toma es Sidious. Todo lo demás es digital. En estas tomas, como director de animación me asombra lo que los supervisores de efectos visuales y los compositores pueden hacer. Ahora estamos en el centro médico de Polis Massa.

John Knoll

Es muy difícil rodar con recién nacidos. No teníamos un bebé real al rodar esta toma en Sidney. Teníamos un bebé de goma como sustituto. Y así filmamos la secuencia. Luego, cuando se editó la escena hicimos una toma muy cuidadosa del bebé de Greg. Creo que teníamos 20 minutos para filmar todo. El bebé que aparece aquí es el hijo recién nacido de Greg Salter que es uno de los compositores de la película.

Rob Coleman

Esta secuencia cuando construyen a Vader es una de las que siempre imaginé, desde que tenía 13 años. ¿Cómo sería?

Roger Guyett

Yo quería que fuera como una sala de interrogatorios con una luz ridículamente candente desde arriba para que pareciera increíblemente incómodo y hostil.

George Lucas

Esta secuencia cuando ella da a luz y a Anakin lo transforman en Darth Vader originalmente estaba separada. Eran dos escenas. Luego, al empezar a editar, empecé a intercalarlas más y más y a quitarle algo del material que era irrelevante para cortar de ella a él, de él a ella. Seguí trabajando en ello hasta que al final logramos que las transiciones fueran de la imagen de él a la de ella. Se cortó bastante. Originalmente, ella tenía el bebé y luego él se convertía en Darth Vader. Una cosa pasaba después de la otra.

Roger Guyett

Me encanta esta idea de meterse en la máscara darle esa posibilidad al público. Creo que el otro toque fue verlo respirar por primera vez. Recuerdo que hicimos la toma y George volvió y nos pidió que agitáramos el humo sobre la boquilla--allí-- para que pudiéramos verlo respirar por primera vez y con el sonido funcionó realmente bien.

George Lucas

Aquí es donde realmente se puede, es difícil hacerlo en un papel, pero cuando se tiene la película uno empieza a ver cosas, a trabajar con ellas y finalmente evolucionan hasta lograr lo que la película precisa. En el momento en que él nace, ella muere. Tenemos el momento en el que él respira por primera vez como Darth Vader, lo cual es un símbolo de que cobra vida. Le sigue la escena en que ella dice que aún hay bondad en él y muere.

Rick McCallum

Este fue un momento asombroso en el proceso de hacer la película. Se rodó al final del día. Faltaban diez días para terminar de rodar el filme y fui a recoger a Hayden en un carro de golf. El insistió en hacer esta parte. Realmente quería ponerse el traje. Cuando volví con él había cerca de mil personas fuera del estudio. Toda la gente del estudio.

Roger Guyett

Querían ver ese momento.

Rick McCallum

Abrimos las puertas y dejé entrar a 400 o 500 personas, tantas como pudimos. Todo el mundo se sentó en el suelo. George hizo un par de tomas. Hayden bajó y todos se acercaron a tocarlo. Fue un momento increíble. Casi todos, sinceramente se habían metido en el negocio del cine por Star Wars. Fue realmente un gran día.

George Lucas

Y aquí, me costó decidir cuánto diálogo iba a incluir. Era cuestión de saber cuánto era demasiado para esta escena. Yo quería que él sintiera que era como un monstruo de Frankenstein que había sido creado al bajar de esa mesa sin hacerlo demasiado obvio, pero transmitiendo la idea de que el emperador había creado un monstruo y que Anakin se había vuelto un monstruo. No sólo física sino también espiritualmente.

John Knoll

Yanick Dusseault realizó un fondo realmente hermoso. George lo había sacado de la película cuando aún no estaba terminado. Cuando me enteré, se lo mostré en la sala de proyecciones. Cuando me enteré, se lo mostré en la sala de proyecciones y le gustó tanto que lo volvió a incluir.

Roger Guyett

Otro tema fue trabajar en la tela de la capa de Yoda. Habíamos desarrollado una técnica para poner pequeños nudos.

Rick McCallum

Rob me dijo que se habían inspirado en mí.

Roger Guyett

¿En serio?

Rick McCallum

Unas cositas de mis camisas.

Roger Guyett

¿Cómo les decían? Les pusieron un nombre gracioso.

Rick McCallum

Bolitas de pelusa.

Roger Guyett

Sí.

John Knoll

Nunca descubrí cómo se supone que Yoda mueve la silla. En ese momento, lo discutimos un poco y George decidió que lo hace usando la Fuerza.

George Lucas

En esta escena en que ellos unen los cabos sueltos hay mucha exposición, y traté de editar el filme sin todo esto porque en realidad es sólo una exposición de material que no tiene por qué estar allí. Pero no era bueno para la película que se eliminara todo. Es muy gratificante lograr que encajen todas las piezas. En esta escena, Obi-Wan, se insinúa sutilmente, Repito, hay mucho más, pero lo reduje al mínimo. Pero se insinúa sutilmente que Obi-Wan en el Episodio IV ha aprendido a renunciar a su ser físico y a fundirse con la Fuerza. Aquí se entiende que su viejo maestro, Qui-Gon, tuvo algo que ver con ello. Su viejo maestro Qui-Gon había logrado regresar del otro mundo de la Fuerza para enseñarle a hacer eso.

Rick McCallum

La escena del funeral resultó hermosa. La filmamos en una pantalla verde con unos ocho o nueve extras.

Roger Guyett

Y casi todos los miembros del equipo están allí.

Rick McCallum

En estos primeros planos, Natalie está soberbia y se ven realmente los detalles de todos los trajes que diseñó Trisha Biggar.

Rob Coleman

Este primer plano de Jar Jar y Boss Nass se agregó a último momento. Creo que agregamos a Boss Nass cuando quedaban sólo una o dos semanas de animación. Tuvimos que volver al Episodio I y restaurar esa maqueta. Nos preocupaba que no funcionara después de tantos años pero funcionó muy rápidamente y logramos ponerla en funcionamiento para George.

Jar Jar no iba a tener un primer plano, pero allí está. Tiene su primer plano en la película.

Cuando leí el guion por primera vez me preocupaba tener que crear una versión digital de Peter Cushing. Hablé de Peter con Christopher Lee, porque eran amigos pero resulta que encontraron a alguien en Sidney y el departamento de criaturas le puso una prótesis en la cara y quedó muy parecido a Peter Cushing.

Rick McCallum

Se lo mostramos a George y dijimos ¿No sería estupendo tenerlo en la última escena con Palpatine y Vader mirando hacia afuera? George lo aceptó de inmediato.

George Lucas

Todas las películas terminan con una secuencia musical en la que es todo visual con un mínimo de efectos. Esta tiene la versión más larga y complicada. Esto no sólo es un final sino que además une todas las historias y las lleva al punto donde estaremos en el próximo filme. En ésta hay un salto de 20 años, pero cada cosa está. Uno se da cuenta de que la princesa Leia es entregada a su madre adoptiva. Obviamente hay un intervalo porque aquí empiezan a construir la Estrella de la Muerte y la terminan 20 años después. Hubo problemas de suministro disputas sindicales y problemas de diseño que tuvieron que resolver. Así que llevó más de lo esperado, incluso para el Imperio.

Se ve exactamente cómo Obi-Wan entrega el niño al tío Owen y a la tía Beru y luego se va a las colinas para velar por él.

Siempre quise terminar el filme con la imagen de los soles gemelos que era una imagen fuerte en el Episodio IV. Parece el ícono perfecto para la película porque en mi cabeza se volvió el ícono del Episodio IV.

Los episodios están pensados para ser una sola película. Empezó siendo la tragedia de Darth Vader. Iba a ser una película en el Episodio IV, no se sabía qué seguía, no se sabía qué precedía. Primero debí escribir la historia previa y definir quiénes eran los personajes, cuál era su origen y el subtítulo de la película era La tragedia de Darth Vader. Empezó con un monstruo que entraba manipulando a todo el mundo amenazando a la gente, estrangulándola y a la mitad del filme uno se da cuenta de que el monstruo es un hombre. Es el padre del héroe. Y al final de la película uno se da cuenta de que el hijo inspira al monstruo, o al padre para ser el héroe de la película. Había vivido una vida terrible atrapado en el traje, y había vendido su alma al diablo. Y todo eso debía ser más fuerte de lo que era cuando terminé dividiéndola en tres partes. El ícono de Darth Vader se volvió tan fuerte como el del mal que era difícil pensar en él como un personaje

trágico. Ese es uno de los motivos por los que quise hacer los primeros 3 episodios para dar una idea más acabada de cómo era toda la historia. Pero ahora, con la última pieza en su lugar espero que la gente la vea como una película y no como seis peliculitas. Que la vean como una gran película y como la tragedia de Darth Vader que es lo que originalmente debía ser.

John Knoll

Ha sido una gran experiencia para mí. Crecí mucho como artista mientras las hice. Son largas y agotadoras de hacer, pero también muy divertidas. Realmente disfruté haciéndolas. El equipo ha sido estupendo. George ha sido maravilloso. Fue una época muy divertida y voy a extrañar Star Wars.

Rob Coleman

Yo veo la toma en Tatooine con los dos soles e inmediatamente recuerdo el verano de 1977 cuando vi la película a los 13 años. Y cuando la volví a ver una y otra vez. Me recuerda qué sentía al estar allí en ese momento y ver estas películas. Me resulta surrealista haber sido director de animación de los Episodios I, II y III, haber tenido ese papel en los filmes y haber contribuido, haber tenido la oportunidad de trabajar con George Lucas y Rick McCallum en los filmes. Fue más que un sueño hecho realidad.

Rick McCallum

Pensar en los últimos 12 años en los que hice los tres filmes más la Edición Especial me produce alegría y a la vez tristeza estar aquí haciendo el comentario para el DVD. El filme se estrenó hace tres semanas. Una de las cosas que más me enorgullecen es haber podido mantener unido a todo el equipo de rodaje casi 16 años desde que empezamos El joven Indiana Jones juntos.

Para todos nosotros, haber crecido y haber llegado a un punto en el que sabemos que es probable que nunca volvamos a trabajar juntos ha sido una experiencia increíble para George y para mí. Ha sido absolutamente fantástico. Y también haber pasado tantas cosas con ILM. La complejidad. La cantidad de gente que ha trabajado en la película por tanto tiempo. Gente que quizá pasó dos o tres meses trabajando en una sola secuencia. Ha sido una experiencia asombrosa, fantástica, creo, para todos nosotros. Y por cierto, nos ha brindado una gran seguridad laboral. No. Ha sido estupendo. Tenemos la suerte de trabajar para un escritor-director que tiene una idea muy clara de la esencia de lo que quiere y poder compartir la experiencia de verlo evolucionar día a día con cada toma es simplemente notable. No sé si esto pueda repetirse en la historia del cine. Ha sido un momento tan especial para todos nosotros porque hemos podido hacer algo a lo que millones de personas responden. Eso no suele ocurrir. Es increíblemente gratificante. Uno se aferra a las pequeñas victorias. Uno no lo toma muy en serio y dice: Gracias a Dios. Tuve una década asombrosa en la que pude trabajar con algunas de las personas más talentosas

Roger Guyett

Esta experiencia fue, sobre todo, muy divertida y muy placentera en distintos niveles. Uno trabaja con gente muy diferente hay muchos desafíos y en última instancia fue una experiencia estupenda. Star Wars es un fenómeno increíble. Hizo historia en el cine. Ser parte de eso también es una experiencia asombrosa. Pero la pasé muy bien. Lo disfruté. Estuve allí casi todo un año pero fue una gran experiencia. Conocí y trabajé con gente estupenda. Siempre lo recordaré con cariño.

Rick McCallum

Estoy muy agradecido. Les debo mucho.

Roger Guyett

La pasé realmente bien. Eso fue lo interesante de trabajar con George. Sentir que estás contribuyendo y no simplemente recibiendo órdenes. ¿Se entiende? Eso es lo interesante de George porque sabe lo que quiere, pero está en un nivel más alto y uno puede jugar con los detalles y disfrutar el proceso. El nivel del trabajo. Si uno trabaja en efectos visuales hay pocas oportunidades de hacer algo de esta magnitud, ¿no?

Rick McCallum

Poder rodar en ocho países con los increíbles talentos que teníamos. Doce planetas. Ocho nuevos. Dos mil novecientos montajes. Cincuenta montajes por día. Increíble. La increíble productividad de las 2100 personas que trabajaron en el filme. No todas al mismo tiempo, sino en el curso de los 3 años y medio. Diez mil dibujos. El trabajo conceptual que se hizo. Absolutamente genial.

George Lucas

Esta empezó como una película simple que me llevaría unos dos años, y luego pasaría a otros proyectos. Me llevó 20 años y fue un verdadero desafío. Terminó definiendo mi vida que no está donde yo suponía que iba a estar pero estoy muy feliz de haber realizado esta travesía y haber enfrentado los desafíos que el filme me planteó y estoy contento con el resultado.

Estoy contento con todos los episodios. Estoy contento con toda la historia. Y me alivia mucho haber llegado al final a la meta y que el mundo aún esté aquí para verla.